

LEVEL

LEVEL

Februarie 1999

25.000 lei



Brood War

Cel mai „ucigător” joc

Ce poate fi mai amuzant decât:

Rayman 2

Un joc mai mult decât „nebun”:

AMEN

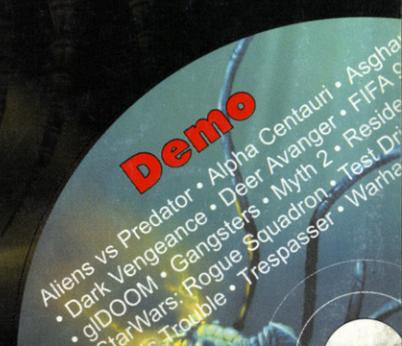
Creați o lume nouă în:

Anno 1602

Hexplore
Shogun
Redguard
Kanaan
Stratosphere
Mad Trax
Ares Rising

Unul din cele mai inovative jocuri:

Thief: The Dark Project



Demo

Aliens vs Predator • Alpha Centauri • Asghar
• Dark Vengeance • Deer Avenger • FIFA
• glDOOM • Gangsters • Myth 2 • Resident
StarWars: Rogue Squadron • Trespasser • Warha



General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:

Florian Răileanu

(Mr. President)

Secretar de redacție:

Cătălina Lazar

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)

Sergiu Zichil (Sergio)

Bogdan Drăgan (Wild Snake)

Nicolae Floristean (Nyk)

Marius Ghinea

Managing Editor:

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:

Krisztina Brassai

Zsolt Bodola

Cătălin Radu Sterea

Marketing:

Bogdan Bart

Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

Distribuție:

Ioana Bădescu

Leonte Mărginean

Adresa redacției:

B-dul Victoriei Nr.12

Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:

O.P. 13, C.P. 4,

2200 Brașov

Tel./Fax: 068/150886,

068/153108

E-mail: level@chip.ro

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542**Pregătire Filme:**

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT,

Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Viitorul începe azi!

Vă spuneam în unul din editorialele trecute că LEVEL vă va pregăti o serie de suprize în anul 1999. Iată că prima surpriză o să aveți în numărul de martie, când o să pregătim un relaunch de toată frumusețea. De fapt astă înseamnă că o să schimbăm structura, layout-ul și o să aducem o serie de îmbunătățiri în ceea ce privește modul de evaluare și prezentare al jocurilor. Cu alte cuvinte, o să sărim la următorul nivel sau stadiu, dacă vreți. Surprizele rămân surpize și nu o să dezvăluim aici nimic din ceea ce vom face. Tot ce vă pot spune este că sunt sigur că veți aprecia noua formă a LEVEL-ului. În numărul acesta nu s-a schimbat nimic, în afară de faptul că mai apare o rubrică nouă pe lângă cele existente: Eveniment. Aici veți putea citi cum am petrecut câteva zile de neuitat în Praga.

Producătorii de jocuri ne-au pregătit pentru acest an o mulțime de titluri, care de care mai inovatoare și mai deosebite. O serie dintre acestea le așteptăm cu toții cu susfletul la gură. Și odată cu creșterea timpului, gamerii din România au devenit din ce în ce mai interesanți de achiziționarea de jocuri cu licență. Este vorba de titluri precum Alien vs. Predator, care este de ultimă oră. Aceasta este un semn îmbucurător atât pentru noi, cât și pentru distribuitorii oficiali existenți în țară. În același timp, tot mai multă lume a devenit interesată de Playstation. Dacă se vor aduna toate lucrurile enumerate mai sus o să obțineți un vector pe direcție în care se îndreaptă piața jocurilor pe PC și console la noi în țară: crește și în curând (în vreo 2-3 ani) va exploda. Și trebuie să recunoaștem că până la explozia de care vorbeam mai înainte, un rol foarte important îl are mass-media. Revistele, ziarurile și Internetul sunt de fapt instrumente prin care se găsesc adeptii la o idee, o opinie și în ultimă instanță la un produs. Așa că: informații-vă corect și analizați bine toată informația pentru a trage în final o concluzie că mai împărțială și mai exactă.

Ce s-a mai întâmplat pe piața jocurilor? Microsoft, EA, GT Interactive, I-Magic și alții se extind. Microsoft a intrat puternic și pe acest segment de piață și trebuie să recunoaștem că a lansat o serie de titluri extrem de reușite. EA este acum pe buzele tuturor, fiind la ora actuală cea mai cunoscută casă de jocuri din lume. Dacă lucrurile vor continua să meargă în această direcție, în câțiva ani marii producători se vor putea număra pe degete. Și deocamdată nu pot spune ce impact vor avea aceste modificări ale pieței asupra publicațiilor de specialitate și mai ales asupra gamerilor.

Înainte a încheia acest editorial în care am încercat să suprind câteva dintre temerile mele, aş mai vrea să vă spun că de curând am citit „Jocul lui Ender” de Orson Scott Card. Dragilor, dacă vă place căt de căt genul SF, atunci faceți cumva rost de această capodoperă. Este o carte absolut genială, care lansază o mulțime de idei noi. După ce veți fi citit această carte, veți fi cu siguranță alți oameni, veți privi jocurile cu alți ochi și veți juca punându-vă o serie de întrebări asupra viitorului planetei Pământ.

Mr. President

Contents

Editorial	3
Cuprins	4
Cuprins CD	6
Actualități	8
Eveniment	16
Lansarea Popoulos III de la Praga prezentată într-o manieră... originală!	
First Look	
Kanaan	20
Un 3D shooter a căruia acțiune se desfășoară într-o lume dintr-o altă galaxie. Tu, agentul Gabriel Cain, trebuie să îți salvezi planeta. Go ahead and fight!	
Planetscape	22
Povestea unui loc în care se adună toate retelele din univers, un loc în care veți întâlni numai zombies, totul învăluit într-o atmosferă macabru. Brr, cei de la Interplay au cu adevărat o imaginație bolnavă!	
Shadowman	24
Voodoo!!! Acesta este cuvântul de ordine în jocul de la Acclaim. Povestea este interesantă, dinamică, creând astfel un joc de adventure plin de mistere dar și de acțiune.	
Amen: The Awakening	26
În mileniul trei este pace și liniste. Astă până când... o parte a populației înnebunește. Rolul tău în acest first person shooter de la Cavedog este, bineînteleas, să salvezi lumea și să descoperi misterul nebuniei.	
Preview	
Actua Soccer 3	30
Fotbal la puterea a treia! Cei de la Actua Sports vor cu siguranță să facă din noi campioni. Noi șmecherii, o grafică deosebită și multe alte opțiuni fac din acest joc o modalitate deosebită de a vă...mâncă timpul pe pâine.	
Conquest: Frontier Wars	32
Space, the final frontier. Cam asta este esența acestui joc de strategie de la Microsoft. Vei comanda unități, vei cerceta, vei construi și vei întâlni o groază de creaturi necunoscute.	
TZAR	34
Un RTS cu o grafică superbă, un amestec între Knights & Merchants, AOE, Warcraft și Total Annihilation. Vei avea de desfășurat o luptă în finalul căreia va trebui să îți recăștigi regatul.	



Mad Trax	36
Nebunia vitezei proliferează! Mașinile viitorului se aliniază la start pentru a vă oferi o cursă fulminantă!	
Shogun	38
Istoria și obiceiurile Japoniei au rămas încă un mister pentru lumea occidentală. Pentru a-i descoperi misterile, joacă acest RTS în care va trebui să lupți pentru titlul de Shogun.	
Rayman 2	40
Ce este mic, simpatic, cu mâinile și părul prin aer și trece printr-o sumedenie de întâmplări haioase?	
Review	
Tiger Woods 99	44
Cine nu a auzit de acest monstru sacru al golfului? Dacă nu sunteți un pasionat al acestui sport, veți deveni cu siguranță după ce veți juca acest joc.	
Stratosphere	46
Veți avea de construit o fortăreață în aer pe care va trebui să o conduceți și să o apărați de dușmani cum știți voi mai bine. O strategie real-time care vă va acapara cu siguranță.	
Ares Rising	48
Un viitor destul de sumbru, plin de războiuri spațiale în care misiunea ta este să aperi... o femeie enigmatică.	
Anno 1602: Creation of a New World	54
Un joc de strategie bazat pe dezvoltare economică, în care misiunea ta este să creezi o nouă lume în teritoriile de-abia descoperite.	
Quest for Glory V: Dragon Fire	56
Acest joc se vrea a fi cel mai bun din celebra serie Quest for Glory.	

Brood War 58

Măcelul de pe Battle.net continuă cu trupe și strategii noi.

Emergency: Fighters For Life 60

Alarma a sunat din nou. Timpul înseamnă vieți salvate. Acționează rapid și încearcă să salvezi cât mai multe vieți. Pompierii, salvarea și poliția se află sub comanda ta.

Redguard 62

O aventură de la Bethesda care vă va duce într-o lume visată cu siguranță de voi: cea a corsarilor.

Hexplore 64

Vâlba care s-a făcut în jurul acestei realizări a celor de la Helio Visions să-a dovedit a fi fără temei. Deși jocul se bazează pe un engine puternic, realizarea sa lasă de dorit.

Thief: The Dark Project 66

Dacă Robin Hood ar fi jucat acest joc, ar fi fost cu siguranță mândru. Nobilii cei coruși au acum de ce se teme pentru bogățiile lor: tocmai și-a făcut apariția un hoț...

Review Special**Microprose** 70

Un adevarat titan al jocurilor pe calculator, cel care a adus la viață cele mai frumos vise ale gamerilor.

Grand Prix II 71

Legenda continuă într-o grafică mai bună și un realism desăvârșit.

Star Trek: A Final Unity 72

Universul Star Trek nu a dus lipsă niciodată de fani, nici măcar de cei obsedăți de calculatoare.

X-COM: Enemy Unknown 74

Primul joc al unei serii care a trimis gamerii în cele mai înalte straturi ale atmosferei.

Master of Orion 2: Battle of Antares 75

Lansat pentru a suplini lipsurile lui Master of Orion, a reușit să-și depășească predecesorul la toate capitolele.

Grand Prix Manager 76

Să fii pilot de Formula 1 este frumos, dar să fii omul din umbra lui, omul care-l duce spre victorie...

Civilisation 2 77

Civilization a fost piatra de lansare a strategiilor turn-based, iar Civ2 a dus mitul mai departe.

Filme**Enemy of the State** 78

Mister și intrigi în jurul unei agenții de securitate.

Fun Stuff 80

You must see that!!! Ho ho ho! Ha ha ha! Hi hi hi!

Playstation**Crash Bandicoot: Warped** 82

Un vulpoi săret și o serie de aventuri trăznite.

Spyro the Dragon 84

Un mic dragon care scoate flăcări, face ravagii dar totuși este foarte simpatic.

Hardware 86

Sound Blaster Live! sub lupa specialistului.

Multimedia**The Art of Listening** 90

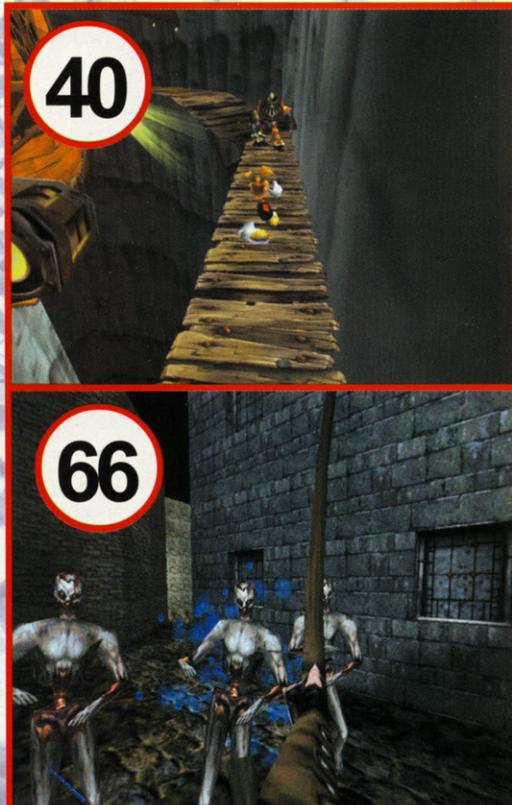
Ascultă-ți muzica! sau despre arta de pătrunde în lumea fabuloasă a sunetelor muzicale.

„Discover ...“ 92

„Discover „Geography”/„History”/„Math”/„Science”/„English”“, cred că acest titlu este de ajuns pentru a vă imagina cum ce contin aceste CD-uri

Chat room 94

Let's talk about you and me!!!





Aliens vs Predator – Fox/EA

Jucând rolul unui Predator va trebui să-ți croiești drum printr-un loc plin de alieni. În versiunea demo a celui mai așteptat action 3D din primăvara aceasta, va trebui să distrugi trupele speciale ale marinei.

Alpha Centauri – Firaxis/EA

O nouă strategie turn-based de la Sid Meier, realizatorul legendarului Civilization, a cărei acțiune se va desfășura de data aceasta în spațiu. Aici vei avea de descoperit noi locuri, vei avea de construit baze, de inventat noi tehnologii...

Asghan – Silmarils/Grolier

Un joc fantezist gen Tomb Raider, unde gamerul va juca rolul printului Asghan care are misiunea de a salva lumea de forțele răului.

Dark Vengeance – GT

Acțiune 3D fantezistă cu un sistem de control absolut teribil, unde vei avea de luptat împotriva Întunericului.

Deer Avanger – Simon & Schuster

Unul dintre cele mai trăznite jocuri al tuturor timpurilor! Un joc de vânătoare, în care cerbi se supără, iau niște arme în picioare și pleacă la vânătoare de vânători.

FIFA 99 – EA

În fiecare an lumea sărbătorește trecerea în Anul Nou. Păstrând tradiția, EA va lansa în curând o nouă versiune a celui mai bun joc de fotbal din zilele noastre.

gIDOOM

Cea de-a cincea aniversare este celebrată de modificarea neoficială a lui Bruce Lewis, suportând plăci 3D. Instalați episodul shareware și update-ul acestuia în același director. Este necesar driverul OpenGL – cei care posedă 3Dfx îl vor găsi în „Drivers”.

Gangsters – Eidos

Fiind un gangster șef, va trebui să comanzi o trupă de criminali... îi poți folosi pentru a jefui bănci, să omori oponenți, să mituiești etc.

Myth 2 – Bungie/GT

Unul din cele mai reușite jocuri de strategie 3D. Cei care au jucat prima versiune o să fie înnebuniți după această continuare.

Resident Evil 2

Cel mai cumplit coșmar devine realitate. Orașul Racoon este plin de zombie însetați de sânge. Și numai tu poți afla ce se întâmplă... dacă supraviețuiești. Versiunea pentru PC a unui reușit joc pentru PSX.

StarWars: Rogue Squadron – LucasArts/Activision

Death Star este distrusă, însă cei mai buni piloți ai rebelilor tot mai au de furcă cu inamicii.

Test Drive 5 – EA

Ultimul joc Test Drive nu este la fel de reușit ca fantasticul Need for Speed 3, însă ați putea avea și altă părere...

Thief – Looking Glass/Eidos

Primul action 3D în care gamerul mai are și altceva de făcut decât să omoare tot ce întâlnescă. Astfel, va trebui să te furiezezi să nu te audă și să te vadă găzile, va trebui să fii un adevarat profesionist în arta de a ucide.

Tonic Trouble – UbiSoft

Un joc 3D platformă extrem de reușit! Nu are limită de vârstă!

Trespasser – DreamWorks/EA

Acțiune/aventură 3D fantastică, numai dacă aveți un sistem ceva mai performant. Dacă nu... îmi pare rău pentru voi!

Warhammer: Chaos Gate – Mindscape

Strategie turn-based din lumea Warhammer 40000, unde vei lupta împotriva Chaos Lord-ului Zymran.

Hotshots

Clans

Un RPG reușit, în genul Diablo, de la o serie de companii necunoscute. O mulțime de quest-uri, arme, magii, povești fantastice și suport pentru rețea.

Gorky 17

Povestea sci-fi/horror este esențială pentru acest RPG de la echipa poloneză Metropolis. Oferă o grafică reușită, nivele interactive, persoane pe care trebuie să le omori sau să stai de vorbă cu ele... și multe altele.

Hired Guns

Remake-ul clasicului action/adventure pentru Amiga, aduce pe PC-uri atmosfera trăznită a originalului, modificări ale multiplayer-ului și o grafică rapidă (engine Unreal).

Klingon Academy

Noua simulare Star Trek are o nouă poveste care începe de data aceasta în noua Academie Klingoniană și în afară de misiuni/nave/arme, veți admira și grafica extrem de reușită.

Loose Cannon

Un nou joc de acțiune de la realizatorul jocurilor Crusader, care este o combinație între luptele de mașini (cu posibilitatea de a configura vehiculele) și acțiune third person (de asemenea cu o mulțime de arme) într-o grafică superbă.

Rage of Mages 2

Continuarea unui RPG de succes. Nu vă așteptați la modificări majore! A fost îmbunătățită doar grafica, noi quest-uri, caractere, magii etc.

Rainbow Six: Eagle Watch

Mission Pack pentru jocul de strategie de mare succes. Nu oferă prea mult, numai trei arme noi, noi caractere și noi misiuni (Big Ben, Taj Mahal, etc.).

Starlancer

Simulare spațială de la realizatorii Wing Commander. Va fi în genul Privateer și va avea o serie de misiuni non-lineare, arme variate, promoții, suport pentru rețea și grafică superbă.

Steel Rebellion

O echipă norvegiană mai puțin cunoscută aduce ceva nou în rândul real-time-urilor. Nu există management de resurse, numai concentrare asupra strategiilor bătăliilor, cu posibilitatea de a conduce orice vehicul...

Summoner

RPG fantastic de la cei care au realizat Freespace, care dispune de un engine 3D reușit, o interfață simplă de folosit și sisteme de luptă, o poveste profundă, dezvoltare de caracter și suport pentru rețea.

Swords & Sorcery

Un RPG de la Westwood care promite a fi extrem de reușit. Astfel, în această vară vom putea admira unul din cele mai reușite RPG-uri fantastice.

Unreal Tournament

Unreal dispune de un engine superb și a fost vândut extrem de bine în toată lumea. Astfel, expansiunea acestui joc stă să vină, la fel ca și continuarea și Unreal Tournament, concurrent al jocului Quake 3 Arena, realizat numai pentru rețea.

Shareware

MOPY Fish

Tamagocci virtual al peștelui Mopy.

WinAmp v. 2.08

Din nou, cea mai nouă versiune a player-ului MP3, MOD, S3M.

Virusscan v.4.0.2

Cea mai nouă versiune a renumitului program antivirus, care folosește engine-ul din Dr. Solomon, E-Mail Scan, Internet Filter, module Download Scan, detectarea a 24,707 viruși etc.

3DfxOpenGL.

Driver OpenGL pentru plăcile bazate pe 3Dfx Voodoo necesar pentru jocul glDoom. După instalare redenumiți fișierul 3Dfxopengl.dll în opengl32.dll, pe care-l veți copia apoi în același director în care există gldoom.exe.

Updates

Falcon 4.0v. 1.03

Fallout 2v. 1.02D

gIDOOM v. 0.94e

Grim Fandango v. 1.01

Half-life v. 1.0.0.6

Heretic 2v. 1.01

King's Quest 8v. 1.0.0.2

Railroad Tycoon 2v. 1.03

Return To Krondor v. 1.06

Tomb Raider 3Patch 1

Dirty Little Helper

Căutați vreun cheat, trainer sau walkthrough? Atunci îl veți găsi pe DLH.

Desktop-themes

Fallout 2

FIFA 99

Lionking

Final Fantasy 8

FLASH

Sony Playstation în 50 de milioane de exemplare

De curând, Sony Playstation a anunțat că în toată lumea au fost vândute peste 50 de milioane de console PSX. Playstation este lider atât pe piața japoneză cât și pe cea nord-americană și Europa. În august '98, vânzările ajunseră deja la 40 de milioane. Astfel, în mai puțin de patru luni vânzările au crescut cu peste 10 milioane. Situația vânzărilor este următoarea:

Japonia: 14.25 mil unități (launch date Dec 3, 1994)

America de Nord: 19.35 mil unități (launch date Sep 1995)

Europa: 16.40 mil unități (launch date Sep 1995)

Sony și Western Digital

De curând, cei doi giganți și-au unit forțele pentru a dezvolta împreună harddisk-uri pentru cei care folosesc accesoriu audio-video. Prototipul acestuia nou HDD va fi testat în martie '99 și va fi lansat pe piață abia pe la începutul anului 2000. Acest nou aparat are rolul de a facilita interconectarea și interoperarea diverselor tipuri de apărate (DVD, video recorder, calculator etc.). În toată această rețea de acasă, userul va avea nevoie de servere care să fie capabile de memorarea unei enorme cantități de informații AV primite prin Internet sau de la diferitele apărate electronice. Astfel, pentru a realiza astfel de rețele personale cu serverele aferente este nevoie de o arhitectură pentru stocarea datelor cu abilitatea de a putea manipula diversele forme ale datelor AV, de a avea o imensă capacitate de stocare și de a asigura viteze mari de transfer. În acest sens, Sony va dezvolta interfață, arhitectură și un protocol pentru aplicațiile AV, pe cind WD va fi responsabil cu dezvoltarea mecanică și electronică a HDD-ului.

Vampire: The Masquerade – Activision

Nihilistic Software și Activision au aruncat pe site primele screenshot-uri ale RPG-ului Vampire: The Masquerade. Unul dintre acestea este imaginea eroului principal Christof. Acest joc produs de Nihilistic Software își are originile în seria de jocuri cu vampiri scoasă de White Wolf Publishing. Vampire: The Masquerade este povestea vieții unui vampir (sau mă rog, viață de după), o viață destul de lungă ce se întinde cam pe vreo 800 de anișori.

Din cele câteva zvonuri care au ieșit din studiourile Nihilistic, se pare că din punct de



vedere tehnologic jocul va fi o reușită, un engine modern combinat cu o grafică cum zic americanii „stunning”. Povestea ne va trimite în World of Darkness unde ne vom întâlni cu o mulțime de personaje, vom rezolva puzzle-uri și vom avea parte de acțiune (normal, nu?). Vampire: The Masquerade este primul joc produs de Nihilistic Software, o companie nouă ce are printre membrii fondatori pe veterani Ray Gresko, Robert Huebner și Steve Tietze. Dintre operele acestei echipe e de ajuns să amintesci un Dark Forces, Descent, Jedi Knight, Quake Mission Pack 2 pentru a vă putea aștepta la un produs de calitate. Din păcate, după cum au lăsat să se înteleagă, nu-l vom vedea în magazine mai devreme de toamna lui '99.

Seven Kingdoms II în beta test

În vremuri îndepărtate, oamenii luptau pentru supraviețuire împotriva unor rase de creații cunoscute mai pe larg sub numele de Frythans. Aceste ființe au împins lumea într-o perioadă de întuneric și distrugere. Astăzi lumea se luptă cu nerăbdarea care-i cuprinde în perioada dintre anunțarea unui joc și lansarea acestuia. Pentru cei care au pierdut zile și nopți cu Seven Kingdoms, această perioadă de așteptări se apropie de sfârșit. Creatorul seriei, Trevor Chan, aproape a terminat și continuarea, și ce este mai important, fiecare detaliu și element al jocului a fost îmbunătățit vizibil. În veste cea bună este, (hai să nu vă mai ţin în tensiune), cu toate că jocul va mai sta câteva luni în studiouri, Enlight Software împreună cu I-Magic organizează un beta test pentru Seven Kingdoms II. 200 de fericiti vor fi selecționați pentru a-și da cu părerea vis-à-vis de produsul atât de așteptat. Aceștia vor avea sansa de a examina înaintea tuturor noua grafică, ce include o perspectivă izometrică,

noi efecte speciale. Tot ei se vor înfrunta cu Frythans, care au devenit atât de puternici și de activi încât pentru a avea vreo sansă în față lor trebuie să te folosești de tot ajutorul de care dispui, inclusiv cel al aliajilor. Cu o mulțime de trupe și clădiri noi, precum și aproximativ 15 creațuri noi, testierii vor fi ocupați vreme îndelungată.

Pentru a putea participa la acest beta test, trimiteți un e-mail la 7k@enlight.com cu titlul „7KII: AV Beta Application”, includeți de asemenea sistemul de care dispuneți și experiența pe care o aveți în domeniul jocurilor.

Din păcate pentru noi până va apărea acest număr ședințele de beta test vor fi începute de mult, ele fiind anunțate pentru începutul lui ianuarie.



ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC



JOCUL LUNII ESTE: PREMIER LEAGUE MANAGER 99

MADDEN NFL 99
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NHL 99
FIFA 99
WORLD CUP 98
MADDEN NFL 99
F16/MIG 29
ANDRETTI RACING
JOYPAD
PROMO
ISRAELI AIR FORCE
NHL 98 JOYPAD PROMO
DUNGEON KEEPER GOLD
CLASSIC
FIGHTER PILOT
PROPHETY GOLD
MOTO RACER 2
POPELOUS - THE
BEGINNING
FIFA 99
TEST DRIVE 4X4
TRESPASSER
ESPN X GAMES PRO
BOARDER
NBA LIVE 99
TEST DRIVE 5
THE VEGAS COURSES
(ADD ON FOR TIGER
Woods)
WW II FIGHTERS
BLADE RUNNER CLASSIC
C&C CLASSIC
C&C RED ALERT
C&C WORLD WIDE
WARFARE (C&C, C&C
RED ALERT, MISSION

DISKS)
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROUP
SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
AH64D LONGBOW
CLASSIC
ATF CLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANDO 3 GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHRIE
WARS
DUNE 2000
JANE'S F15
FA PREMIER LEAGUE

MANAGER
FIFA SOCCER MANAGER
CLASSIC
FIFA: ROAD TO THE
WORLD CUP 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PICK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD ON
THE TPC COURSES -
ADD ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUITOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GÂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMATII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.
Kogălniceanu 5
Tel/Fax: (01)
3125524

ÎN
BUCUREȘTI

ELECTRONIC ARTS

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742



FLASH

Bloodshot – o moarte prematură

Prin Web umblă zvonul că Acclaim va întrerupe muneca la jocul de acțiune Bloodshot. Cauza? Jocul nu a primit undă verde în urma ultimei evaluări și se pare că viitorul acestui joc este incert. Evaluarea amintită mai sus, trebuie să stabilească dacă jocul este viabil pe piață. În forma actuală, Bloodshot nu a trecut testul. Totuși, Acclaim a confirmat aceste zvonuri. Iguana UK lucrează acum la o serie de proiecte mai importante și probabil că undeava în viitor va începe să facă și din Bloodshot un posibil hit.

Commandos: Beyond the Call of Duty

Eidos a anunțat de curând Commandos: Behind the Call of Duty, o continuare a popularului joc de strategie Commandos: Behind Enemy Lines. Dezvoltat de Pyros Studio, Beyond the Call of Duty va dispune de noi echipamente, noi arme, aproximativ 8 misiuni noi care se vor desfășura în noi locații, noi vehicule și misiuni multiplayer. Se pare că noua versiune va fi lansată pe piață prin martie '99.

EverQuest

Mult așteptatul RPG se pare că va fi lansat pe la jumătatea lunii martie. Testul beta se va desfășura undeava pe la mijlocul lunii februarie. Se pare că acest joc va schimba pentru totdeauna concepția despre un RPG. Primele date au confirmat că acest joc va fi unul dintre cele mai complexe RPG care au fost realizate până acum.

Turneu Starcraft: Brood War

Blizzard Entertainment a anunțat pentru prima dată un turneu Starcraft: Brood War pe Battle.net. Câștigatorii acestui turneu vor fi recompensăți cu premii în valoare de peste 20.000 USD. Așadar, pe la sfârșitul acestui an, cel care a rezistat să fie pe primul loc în lista gamerilor va fi cu mult mai bogat. Detalii suplimentare puteți găsi la adresa www.battle.net.

Alpha Centauri gata să iasă din găoace

Firaxis și Electronic Arts s-au hotărât în sfârșit să dea o dată mai certă a apariției lui „Alpha Centauri”. După ce la sfârșitul lui decembrie au lansat demo-ul jocului, au anunțat că cel târziu în februarie va fi urmat și de varianta full. Aceasta deoarece încă mai au probleme cu... traducerea jocului, ei dorind să lanzeze jocul în același timp într-un număr cât mai mare de ţări (ce tare ar fi să vedem un Alpha Centauri în română!). Demo-ul are cam 20 de mega și ne va lăsa să jucăm 100 de turnuri. În acest timp vor putea fi construite zecă baze și se va ajunge cu cercetarea până la nivelul cincis. Oricare dintre cele șapte fracțiuni vor fi

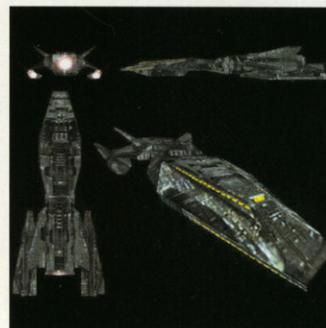
disponibile în acest demo, fiecare cu calități, slabiciunile și strategiile lor.

Versiunea full conține cinci moduri de a termina învingător, 32 de proiecte secrete prezентate în full motion video, mult mai multă tehnologie, unități, hărți, clădiri și bineînțeles multiplayer.



Battlecruiser: 2020 AD – Interplay

Cei de la Interplay vă pregătesc o surpriză pentru 1999 și aceasta poartă numele de Battlecruiser: 2020. Ați auzit bine, firma producătoare nu se va opri la Battlecruiser: 3000 și va încerca să se ridice la înălțimea așteptărilor gamerilor. Oricum, meseriajii de la Interplay vor să scoată o versiune super care să se potrivească cu acest sfârșit de mileniu. Designer-ii lucrează deja la un film de prezentare în care navele Galactan Class Battlecruiser și Renegade Class Interceptor sunt surprinse în acțiune în jurul stației stelare GALCOM. Jocul va conține peste 45 de trăsături cu totul noi în comparație cu versiunile precedente. Una dintre cele mai importante este aceea că acum ai posibilitatea să construiești baze și orașe pe alte planete și stații stelare setate în joc. Suportul multiplayer, care nu putea să lipsească, va face tot deliciul jocului. Cei care au îndrăgit primele versiuni vor fi cu siguranță încântați la afilarea acestei vesti. Așadar pregătiți-vă pentru tot ce este mai rău, Battlecruiser contraatacă.



South Park

Dacă unele personaje celebre au primit propriul joc (un exemplu fiind binecunoscuta familie Simpson), de ce nu ar primi și personajele care au



interpretat atât de bine filmul cu un mare succes intitulat „Spiritul Crăciunului” un joc care să apară atât pe PC cât și pe Nintendo. Deci cele patru personaje, în ordinea din poză Kenny, Kyle, Stan and Cartman vor juca într-un first-person shoot'em up, bineînțeles că într-un mediu 3D care i-a caracterizat atât de bine până acum. Chiar și cei care văd aceste personaje pentru prima dată s-ar fi așteptat că jocul care le va conține caracterele să fie un action sau adventure în loc de 3D shooter. Pe scurt, acțiunea jocului, după cum ne așteptăm, se petrece în South Park și povestea jocului este scurtă: o cometă a aterizat în acest oraș și misiunea ta este să aduci liniștea în oraș. Poți juca ca unul din cele patru personaje în modul single-player, iar în multiplayer vei putea alege dintre toate personajele care apar în film (Santa, Jesus, Chef, Big Gay Al, Mephisto și Mr. Hat). Armele variază foarte mult și cum este de așteptat sunt niște jucării, personajul începând cu niște bulgări de zăpadă pentru ca mai târziu să intre în posesia unor arme trăznite ca: lansatoare de vaci, găini care aruncă ouă. Totul este posibil în South Park!

Apple

Noutăți la Macworld

Cu ocazia Macworld Expo din San Francisco, Apple a lansat o nouă linie de iMac-uri mai rapide disponibile acum în cinci culori: Blueberry (afină), Lime (lămăie crudă), Tangerine (mandarină), Strawberry (căpșună) și Grape (strugure). Noile iMac-uri nu au numai culori diferite ci și un procesor mai rapid – PowerPC G3 la 266MHz, un harddisk de 6GB, controller grafic ATI Rage Pro și 6MB de memorie video.

Totodată, la Macworld, Apple a lansat și o nouă linie de Power Macintosh G3 împreună cu trei noi monitoare Apple Studio Display și sistemul de operare Mac OS X Server. Noile sisteme Power Macintosh G3 sunt cele mai puternice de până acum, incluzând noul procesor G3 bazat pe cupru, rulând până la 400MHz, acceleratorul grafic 2D/3D ATI Rage 128, USB, ADB și 10/100Base-T Ethernet, toate într-o carcăsă translucidă minitower. Noua linie de monitoare include modelele Apple Studio Display- Color Sync-21", Apple Studio Display-17" și Apple Studio Display-15" flat-panel.

Sistemul de operare Mac OS Xserver este construit pe microkernelul Mach și pe BSD 4.4 și include serverul de aplicații WebObjects și serverul web HTTP Apache.

Informații: IRIS S.A.
Tel: 01/232 1047



Corel: În sfârșit în BSA

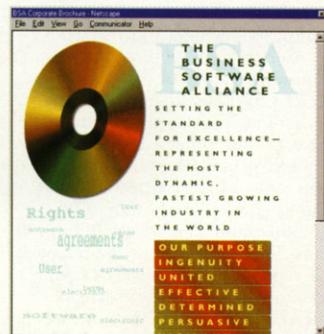
Corporația Corel a aderat la BSA (Business Software Alliance) ca membru care va acționa în întreaga lume. Corel va participa la toate campaniile antipiraterie din Europa, Asia, America de Nord și Sud și în Africa de Sud. Compania a acționat până acum în cadrul altor asociații antipiraterie, iar anul trecut a desfășurat o serie de acțiuni de amnistie în Europa de Est pentru descurajarea folosirea de produse ilegale sau provenind din canalele gri. Pirateria software a cunoscut un impact economic deosebit asupra economiei mondiale. În întreaga lume, rata pirateriei software este de 40%, și a costat numai industria Statelor Unite în 1997, peste 11,4 miliarde de dolari. Deși acțiunile și membrii BSA s-au înmulțit, fiind prezenți

3Dfx achiziționează STB Systems

3Dfx va achiziționa cel mai cunoscut producător de plăci grafice din lume: STB Systems. Acest lucru va duce la extinderea supremației 3Dfx, iar pentru utilizatorul final va aduce posibilitatea de a achiziționa soluții grafice complete și performante. Bazată pe prețurile de închidere din 11 Decembrie, tranzacția este evaluată la



aproximativ 141 de milioane de dolari. Fuziunea se va termina în luna martie 1999 datorită aprobărilor care trebuie obținute din partea tuturor acționarilor. Punctele-cheie ale tranzacției sunt de a oferi clienților OEM și celor de retail o singură sursă pentru plăci cu brand 3Dfx pentru o mai mare stabilitate a prețului, de a oferi capacitate mai mare de producție și o mai mare calitate, precum și de a oferi soluții grafice mai accesibile din punct de vedere al prețului. STB Systems este cunoscut ca fiind unul dintre cei mai mari producători de acceleratoare multimedia. Totodată STB a realizat o serie de controllere grafice de calitate și drivere video care aduc îmbunătățiri substanțiale software-ului folosit. 3Dfx realizează procesoare media 3D, software și tehnologii conexe care sunt destinate creării unei experiențe 3D pe toate platformele electronice de entertainment. În acest moment produsele 3Dfx include familia de acceleratoare Voodoo: Voodoo3, Voodoo2, Voodoo Graphics și Voodoo Banshee. 3Dfx speră ca prin rețea de distribuție a STB, chip-urile Voodoo (care sunt folosite și de Diamond Multimedia și Creative Labs) să devină mult mai cunoscute.



astăzi în peste 65 de țări, pirateria software continuă să fie o amenințare pentru economiile din toate țările.

Informații: Omnilogic
Tel: 01/30 33 100

FLASH

Hasbro a anunțat jocuri Windows CE

Hasbro Interactive a anunțat de curând că planuiește realizarea unor jocuri pentru sistemul de operare Windows CE. Primele titluri vor fi Monopoly și Scrabble. Ambele produse vor fi lansate prin martie și vor avea un preț de aproximativ 30 USD fiecare. Alte titluri: Trivial Pursuit și Slingo. Hasbro este prima firmă care realizează jocuri brand name pentru acest sistem de operare, exceptând Microsoft.

Microsoft cumpără FASA Interactive

Pe lângă achiziționarea firmei FASA Interactive, Microsoft a cumpărat și firma mamă a acesteia pe nume Virtual Worlds Entertainment Group. Nu au fost date publicități sume care au dus la achiziționarea acestor două firme. FASA a realizat jocul BattleTech, seria MechWarrior și Mech-Commander. FASA a anunțat însă că va continua lucrul la MechWarrior 4 și MechCommander 2. De asemenea, FASA este în plan realizarea unor titluri precum Shadowrun, EarthDawn și Renegade Legion. Achiziția nu va afecta însă lansarea titlului MechWarrior 3, care fi lansat în 1999 de către Hasbro Interactive și Microsoft.

Mission Pack pentru Rainbow Six

La sfârșitul lunii februarie va fi lansat un mission pack pentru popularul titlu de la Red Storm Entertainment. În total vor exista patru operative noi extrase direct din romanul Rainbow Six a lui Tom Clancy. În plus, vor exista noi moduri de joc multiplayer, o mulțime de noi arme, opt nivele noi. Detalii puteți afla de la adresa web a firmei Red Storm: www.redstorm.com.

FLASH

BankHeist

Ice Pick Games a anunțat că jocul de acțiune BankHeist nu va fi lansat în a doua jumătate a anului 1999, ci pe la sfârșitul acestui an. La ora actuală, mai puțin cunoscutele producător cauță cu disperare un distribuitor. Jocul folosește engine-ul cu care au fost realizate titlurile Shogo: Mobile Armor și Blood 2: The Chosen. Astă înseamnă că jocul va avea ceva calitate. Mai multe informații vom afla în luniile ce urmează.

Magic&Mayhem

Virgin Interactive Entertainment a semnat cu Bethesda Softworks un acord de distribuire a jocului Magic&Mayhem. Acest joc a fost foarte apreciat de către revistele de specialitate, iar producătorii cred că acest nou titlu va avea un succes enorm în rândurile gamerilor. Magic&Mayhem este o strategie cu puternice influențe de role-playing. Gamerii vor prelua controlul asupra unui magician care are puterea de a pune stăpânire pe diferenți monștri, aceștia ajutându-l astfel să obțină mai multă putere prin colectarea de talismane magice. Va fi lansat în curând, astfel încât... We will see!

Caesar II Enhancement Pack

Sierra Studios și Impression a lansat un pachet suplimentar gratuit pentru popularul joc de strategie Caesar III a cărui acțiune se desfășoară în timpul vechii Rome. Pachetul include cinci nivele de dificultate: foarte usor, usor, normal, greu și foarte greu. În plus, vor exista o multime de alte noi îmbunătățiri. Printre altele, gamerii vor fi acum capabili de a omori și oile și zebrele (săracelii). Au fost adăugate noi hotkey-uri, iar jocurile salvate vor putea fi acum ștersă în timpul jocului. Download-ul acestui pachet se poate face gratuit de la adresa www.sierrastudios.com și www.caesar3.com.

Jocuri pentru Linux

Loki Entertainment Software a văzut în Linux o altă utilizare: aceea de suport pentru... jocuri. Această companie din California a început transpunerea numelor mari din industria jocurilor pe sistemele Linux, iar primul produs este așteptat în prima parte a anului 1999. Pentru a transcrie jocurile, cei de la Loki iau mai întâi legătura cu compania căreia îi aparțin jocul pentru a vedea dacă aceștia sunt interesați într-o versiune de Linux a produsului. Apoi folosesc codul sursă original pentru a crea o nouă versiune pentru Linux. Problemele care intervin sunt date însă

de partea tehnică. Sistemele Linux nu suportă accelerarea grafică și cea video cum suportă sistemele Windows, deoarece companiile care produc hardware video nu au creat drivere pentru Linux sau descrieri clare ale hardware-ului astfel încât dezvoltatorii Linux să poată crea propriile lor drivere. Se pare însă că producătorii hardware vor crea în curând suport pentru Linux: de exemplu, 3Dfx a anunțat suport Linux pentru noul său chip grafic Voodoo3. O a doua problemă pe care cei de la Loki o întămpină este multitudinea de versiuni Linux. Oricum, trecând peste toate aceste probleme, vom vedea în curând jocuri pe Linux!

SoftWin RoDactilo

SoftWin, binecunoscută în România pentru anitivirusul AVX, vă oferă „un program care te învață să dactilografiezi repede și bine”, și anume produsul ce poartă denumirea de RoDactilo. Versiunea curentă la care se află acest software este 1.12.

Alături de CD, ce conține și o versiune demo a AVX-ului, veți găsi în pachet un mic ghid al utilizatorului. Acesta, pe cele două file pe care le are, prezintă poziția de lucru adecvată pentru obținerea performanțelor ce se doresă atinse, tastatura și alocarea degetelor pe aceasta, modalitatea de tastare și câteva sfaturi utile, pentru momentele de relaxare și pentru creșterea vitezei de învățare.

Interfața RoDactilo este simplă și nu vă va ridica probleme, ceea ce este un lucru pozitiv deoarece vă veți putea concentra asupra scopului urmărit cu această aplicație. Pe deasupra, aceasta este realizată integral în limba română. Chiar dacă nu sunteți familiarizat cu lucrul cu calculatorul, vă stă la dispoziție funcția Ajutor, unde veți găsi explicații pas cu pas modul de realizare a oricărei operații din cadrul programului.

Cursurile de dactilografie pot fi urmate de către mai mulți utilizatori. Când veți lansa programul, acesta vă va cere să introduceți cursantul, sau vă oferă posibilitatea de acces la lista unde sunt înregistrată aceștia, unde veți putea să selectați, să adăugați sau să ștergeți înregistrări.

RoDactilo vă oferă 30 de lecții de curs, la sfârșitul cărora se presupune că veți fi pregătiți pentru Examen. Lecțiile se bazează pe afișare și dictare de texte. În urma examenului veți putea obține chiar și o diplomă de absolvire a cursului de dactilografie RoDactilo (optiunea Diploma).

Ordinea lecțiilor o puteți alege după propria dumneavoastră voință, deși este recomandat să le luați în

ordinea normală, deoarece acestea sunt strâns legate între ele. Lecțiile de la început vă vor ajuta să vă „instruji” fiecare deget în parte, de la fiecare mâină pe rând. Avândsă printre acestea veți trece la grupuri de degete. Fiecare lecție este formată dintr-o scurtă explicație a scopului lecției respective și a modului în care trebuie să efectuați tastarea caracterelor implicate, un set de exerciții și un modul de testare a performanțelor. În momentul în care ai atins viteza (120 de caractere / minut) și acuratețea (o greșeală la 100 de caractere) scontate puteți să promovați la lecția următoare. După ce ai trecut prin toate cele 30 de lecții și ai căpătat performanțele necesare, puteți să treceți la modulul de examinare, unde vă asigur că veți avea nevoie de toate deprinderile formate cu ajutorul acestui program.

Dacă dorîți să vedeați o statistică a vitezei de tastare și a numărului de greșeli ale dumneavoastră vă stă la dispoziție fereastra Performanțe. Aveți acces la statisticile generale sau cele referitoare numai la ultima lecție. De asemenea, acestea sunt împărțite în funcție de tastă, de mâină și de rând.

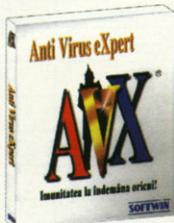
Fereastra de Optiuni vă stă la dispoziție pentru configurarea tastaturii și a combinației de taste ce apeleză caracterele românești (diacritice), cât și pentru nivelul de viteza a dictării textului. Puteți să folosiți cinci tipuri de tastatură, suportul pentru acestea fiind binevenit, și anume: tastatură US (aceasta fiind categoric cea mai răspândită), românească, germană, italiană sau franceză.

RoDactilo este categoric un produs care își atinge ținta, dacă este folosit în modul recomandat și de către producător, recomandare realizată evident pe baza unor studii profesioniste.

Tombola LEVEL

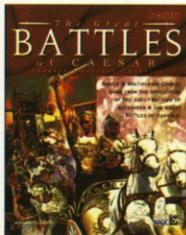


**Felicitări câștigătorilor tombolei din revista de decembrie.
Iată care sunt aceștia și ce premii au câștigat:**



AVX

Pop Mihai
din București



**The Great BATTLES
of CAESAR**

Solomon Mircea
din Breaza, județul Prahova



Mouse WINTRACK

Alexandru Cătălin din București

POD

Radu Cristian Andrei din Brașov
Frățilă Costică din Bacău
Constantin Teodor din București



SUBCULTURE

Popa Cornel din Cotești, județul Vrancea
Ştefan Florinel din Constanța
Ieremia Mircea din București

Câștigătorii sunt rugați să sună la redacție pentru a stabili modul de a intra în posesia premiilor.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa

OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societatea Generale Brașov

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

6 luni, la prețul de 114.000 lei
 12 luni, la prețul de 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod		Județ	
Telefon:	E-mail:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament
LEVEL

2/99

TOP TEN LEVEL

Hello gamers!

Acest început de an a adus ceva surprize în ceea ce privește topul. Starcraft-ul rămâne în continuare lider, ceea ce spune căte ceva despre calitatea acestui joc. În top au intrat o serie de titluri noi cum ar fi Half-Life și NBA99. Quake II se duce ușor în jos. Este interesant cum a rezistat Ultimate Soccer Manager pentru atâtea luni. Tomb Raider III câștigă noi adepti și urcă căteva locuri. Age of Empires rămâne în top, cu toate că a trecut destul de mult timp de la lansarea acestuia. Să vedem ce-o mai fi luna viitoare.

Loc	Titlu	Producător	Tendință
1	Starcraft	Blizzard	↔
2	NFSIII	EA	↗
3	Age of Empires	Ensemble	↘
4	Tomb Raider 3	Eidos	↗
5	MK4	Midway	↗
6	Half-Life	Sierra	↗
7	Quake2	ID Software	↔
8	Commandos	Eidos	↘
9	Ultimate Soccer M.	Sierra	↘
10	NBA99	EA Sports	↗

TOP TEN LEVEL

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrie alăturat 10 jocuri pe care le consideri „tari”, în ordinea preferințelor tale și expediază talonul pe adresa redacției:

OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



DA, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț	Total
LEVEL 6, 7, 8, 9, 10, 11		12.000	
LEVEL Septembrie		22.000	
LEVEL Octombrie		22.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
LEVEL Ianuarie		25.000	

TOTAL: _____

talon de comandă

LEVEL

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plată, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov

Talocanele care nu sunt însoțite de dovadă plată NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Nu uitați să completați numele și adresa pe verso!

FLASH

GT Interactive
cumpără Legend
Entertainment

Legend Entertainment este cea-de-a săptea firmă care este achiziționată de GT Interactive. Astfel, GT dispune acum de o nouă casă producătoare de jocuri, pe lângă Cavedog Entertainment, Huminous Entertainment, SingleTrac, Oddworld Inhabitants, Bootprint Entertainment și Reflections. Legend lucează la ora actuală la trei proiecte: The Wheel of Time, Unreal Level Pack și Unreal 2.

GT Interactive
marchează din nou

GT Interactive și Infinite Machine au semnat un acord de distribuire a primului titlu dezvoltat de Infinite Machine – o firmă fondată de designerul Justin Chin și programatorul Che-Yuan Wang. Ambii au lucrat pentru Lucas Arts pentru o serie de proiecte cum ar fi Descent, Dark Forces și Jedi Knight. Primul titlu de la această nouă firmă va fi un joc de acțiune 3D care va fi lansat prin anul 2000. De asemenea, GT Interactive definează dreptul de a publica și versiunea pentru console a jocului care n-are nici un nume deocamdată.

Interactive Magic

Novastar se închide

Loose Cannon – Microsoft

În ultimul timp am asistat la lansarea a din ce în ce mai multe titluri a căror acțiune combină șoafatul și shooting-ul. În această ordinec de idei, Digital Anvil va realiza un asemenea joc, acesta purtând numele de Loose Cannon, un proiect condus de Tony Zurovich, un tip de la Origin care a ajutat la realizarea excelenței seriilor Crusader. Acțiunea nouului titlu este situată undeva în viitor când SUA se duce de răpă. Tu joci rolul lui Ashe, un vânător de capete, care pleacă în urmărirea lui Bishop, conductorul unui sindicat criminal. Nu știu de ce, da parcă totul se asemănă cu ceea ce se întâmplă în Interstate 82 de la Accolade. Cu diferența că în Loose Cannon eroul se poate deplasa și poate acționa și-n afara vehiculului. În total există 15 mașini care se pot seta de la cap la coadă. Cele peste 20 de misiuni sunt înțesate cu o multime de capcane, de băieți răi și de multe alte supriză. Printre altele, gamerul va trebui să desfășoare misiuni de recunoaștere, de recuperare a unor prizonieri, de



The Longest Journey - Funcom

Tot un joc de aventură, însă de această dată de la o firmă mai puțin cunoscută. În orice caz, se pare că producătorii intenționează să realizeze un titlu care va însemna o renăștere pentru genul jocurilor aventură. Totuși subiectul este destul de comun.



acțiunea desfășurându-se pe baza conflictului dintre Bine și Rău. Povestea jocului ne spune despre două lumi care au fost supravegheata pentru mai mulți ani de către Gărzile Balanței (Guardians of Balance) care aveau grijă ca între cele două lumi, Stark și Arkadia, să fie menținută o stare de pace. Totuși, la un moment dat, acești gardieni s-au retras, considerând că misiunea lor a luat sfârșit. Lururile nu stau tocmai așa și se pare că în curând cele două lumi vor intra în conflict și se va

transportare și asasinare. Engine-ul 3D este unul din cele mai avansate și promite să ne ofere o mulțime de animații excelente. Locațiile sunt alcătuite din 12 regiuni și nouă orașe, toate fiind dinamic realizate. În orașe se vor afla o mulțime de mașini care vor îngreuna traficul și, bineînțeles, nelipsitele forțe ale poliției care te vor sancționa în caz că nu respecti regulile de circulație. Dacă-n orașe se vor afla o mulțime de mașini, probabil că atunci în zonele rurale se vor afla o mulțime de vaci nepăsătoare. În plus, Loose Cannon va oferi suport pentru jocurile în rețea cu până la opt calculatoare.

ajunge la un inevitabil dezastru. Astfel, își face apariția pe scenă April Ryan, o studență de 18 ani care este o Săltăreță (Shifter). Haha! Adică o persoană care poate călători nestingherită între cele două lumi și astfel destinul a milioane de săptămâni se află în mâinile ei. Și de aici, probabil că știi și voi ce urmează! Puzzle-uri, questuri nenumărate, etc. În total vor exista peste 160 de locații diferite și peste 50 de caractere. Toată povestea se desfășoară pe parcursul a 13 capitolare Producătorii au inserat aici, atât grafică 3D cât și grafică 2D, jocul fiind astfel un hibrid. Printre altele, jocul se mai bucură și de alte facilități deosebite, cum ar fi efecte și umbre real-time, interpolare a framelor etc. Din punct de vedere vizual și sonor, jocul promite extremitate de mult. Va avea succesul scontat? Va fi lansat pe piață în vara anului '99... Watch it!



Populous Party în Praga

LEVEL EVENTS

Cunoașteți cu toții jocul Populous III care a fost lansat de curând de către Electronic Arts. În Cehia lansarea a fost făcută cu mare fast, printre invitați aflându-se și doi români...

Totul a început într-o bună dimineață cețoasă și cenușie și friguroasă... Era o luni dimineață în care mă trezisem cu greu și în acea zi nu prea-mi venea mie să mă duc la servicii. Aș fi preferat să fie una din acele zile în care stau întins în pat fără să fac nimic altceva decât să citesc, să mă uit la televizor, să dorm și să nu-mi pese mai deloc de lumea asta, de frigul de afară, ci doar de burtice și de liniștea mea. Cu toate acestea, datoria față de patrie nu moare niciodată și încă o dată cu părea grea de rău, m-am trezit, am mâncaț oareșe și am suiat în racheta mea albă (o Dacia 1310 de pe vremea când eu eram o jumă' de bulentin) care mă poartă aproape în fiecare zi spre culmile nebunătăți ale muncii de redactor... Mă poartă numă' când vrea ea - asta ca să nu uit că în vremea ce săteam aşa zgrăbile la volanul mașinii, cu niște ochi ca de broască să nu calc pe cineva în mahmureala mea, și mă îndreptam cu viteză luminiștii stinse spre sediul redacției noastre, am auzit un buuuuuuummmmm... și în clipa următoare priveam neputincios cum mă îndreptam vertiginos spre un stâlp de beton... Oh, dar ce-i asta? O minune, luminiță de la capătul tunelului... Trec frumos pe lângă stâlp, la care mă holbam ca hipnotizat, și mă opresc la vreo câțiva metri mai-ncolo într-un maldăr de zăpadă... Da' să sătă că aveam ochii întări tot la stâlp - nu știu de ce, da' mi s-a părut frumos acel stâlp la vremea aceea. O atracție care altfel ar fi putut fi fatală... În sfârșit, înjurând de mama focului am schimbat roata care era acum praf și m-am îndreptat spre servicii fericit, gândindu-mă că acel stâlp m-a cucerit pur și simplu și am să-i aduc orfane toată viața mea...

S-ar putea spune că nu prea mi-am început bine ziua aceea! Totuși ajuns la serviciu am fost întâmpinat de înjurăturile unui coleg și de vesteala cea mare a unei colegi:

Toată lumea-i fericită! Râseste peste tot, glume, lume bună, bârfe... ce mai, un adevărat bairam!



Desigur că unul din numeroasele momente așteptate a fost masa cu bunătăți și renumita berea cehească.

- Hai să-ti spun ceva frumos!

Mă gândeam că orice-ar fi, nu poate fi ceva mai oribil decât ce era să mi se-nțâmple cu o jumătate de oră mai devreme... Hm, frumusețea aia de stâlp! Cum de mi-a scăpat? Las' că data viitoare am eu grija de el - o să-l îmbrățișez până o să-l dărâm!

- Zi, frumoasă!

- A sunat Teo Păduraru' de la Best Computers și mi-a spus că ești invitat la un Populous Party organizat la Praga de către EA și JRC.

- Măicuță! Tot nu-i dracu' aşa de negru...

- Ce zici?

- Nimic! Mă bucur și eu, ce să fac! Totuși, stâlpul săla... Ce dracu' căuta stâlpul săla tocmai acolo?

- !?

JRC este cea mai mare firmă cehă care distribuie produse EA și nu numai. Este firma de care avem și noi nevoie în România! Oricum, bairamul urma să aibă loc pe data de 11 decembrie, vineri, 1998. Plecarea urma să fie pe data de 10 decembrie, joi, 1998 cu avionul. Cool, eu nu mai fusesem niciodată cu avionul - mă gândeam că ar fi bine să urmez niște cursuri de parașutism și să... Oh, whatever! Acestea fiind zise, a venit și ziua cea mare! Am ajuns cu bine la aeroport unde l-am recunoscut fără dificultate pe Teo Păduraru. Stând noi aşa de vorbă la bere ne-am dat seamă că timpul a trecut cam repede și că ar cam fi vremea să ne îndreptăm spre culoarul de unde urma să luăm carciopionul tipul Boeing 737 - 400. Am uitat să vă spun că zborul nostru avea escală la Budapesta. Am mai stat noi de vorbă, am mai glumit, am mai râs și a sosit apoi momentul imbarcării... Doamne ajută!

Fie ce-o fi! Măcar acolo sus nu sunt stâlpi de beton cu numele meu scris pe ei! Așa ne-am suiat noi în autobuz și apoi în avionul Malev 851 care ne ducea glonț la Budapesta. Ne punem noi centura, verificăm ce se află prin buzunarele scaunului aflat în fața mea... Niște reviste, prospete, foarte importantă pungă de hârtie și nelipsitul prospect cu ce să faci în caz că se duce avionul în jos cu peste 500 km/h... Mă rog, l-am citit cu atenție și aveam în mintea mea tot felul de variante - inclusiv cea în care as cădea la renumitul Balotesti!

Da' vorba ceia: una visezi și alta se-ntâmplă! Am decolat cu bine și am aterizat cu bine... Poate că ar trebui să menționez aici faptul că după aterizare o jumătate de oră am auzit în reluare și cu ecou și simteam că-mi pleznez urechile. Secretul este că trebuie să-ți și nasul bine între degete, să strângi din buze și apoi să suflă cu putere. Oricum, destul de nasol să simți cum îți iese aerul din cap pe urechi... Acum înțeleg eu filmele cu Stan și Bran... În fine, orele petrecute în aeroportul din Budapesta au trecut destul de repede. Mai ales că am băut și-o bere Bittburger... plină de alcool. După două ore, iată-ne iarăși în avion și în drum spre Cehia și minunată patrie mamă a sunții de Praga.

Ajuns în aeroportul de la Praga am asistat cum doi poliți de aeroport l-au umflat pe un individ suspect de urât care stătuse chiar cu noi în avion. Ne-am tot bolbat noi la el și ne gândeam ce-o fi făcut domnul individu' ăla?

În sfârșit am trecut de punctul de control al pașapoartelor și ne-am suiat într-un taxi cu destinația: Hotel Hlavenska. Cehii sunt renumiți pentru indiferență lor în ceea ce privește indicatoarele cu limita de viteză. Dacă există un indicator cu limita de viteză 70, atunci taximetristul nostru Tânăr, sălbatic, feroce, cu pâr lung și nepăsător față de stâlpii de beton și alte obstacole nesemnificative, mergea cu 160. La un moment dat mă gândeam că mai bine era cu avionul! În sfârșit, după vreo douăzeci de minute de mers pe străzile întortocheate ale vechiului oraș Praga, am ajuns cu bine la hotel. „Asta a fost NFSIII Live!”, mi-am zis.

Ne-am dus în cameră, am făcut ceea ce trebuia să facem... Adică am despachetat rapid și apoi am luat-o pe la orele 22.30 pe străzile orașului pentru a găsi o cărciumă unde să băiem și noi o bere... Oh, iată-o! După o jumătate de oră de mers am înțeles că suntem într-un oraș în care majoritatea barurilor de închid pe la orele 23.00. Și totuși am convins o cehoaică... urâtă... să ne servească cu două beri. Am plecat apoi la hotel și am dormit fericiti până la două zi când foamea și-a spus cuvântul și ne-a trezit din somnul profund în care intrasem.

Flământzi ca niște lupi am început să căutăm vreun restaurant sau local mai de Doamne-ajută unde să îmbucăm și noi câte ceva. Ei, și aşa am început noi să umblăm la întâmplare prin frumusețea aia de oraș. După vreo două ore de mers pe jos,



Doi dintre „greii” de la LEVEL Cehia... Împreună sunt un adevărat ciclon... când e vorba de băutură.

simând că-mi pleznez urechile de frig, am înțeles că aşa n-o scoatem la capăt și că ar fi bine, ar trebui... „TAXI!!!!!!”

Pentru mine Praga nu este un oraș total necunoscut. Am mai fost acolo și cu alte ocazii și am avut ocazia să-ñnvăț că taximetriștii sunt la fel peste tot! Dacă-n Cehia vorbești altă limbă decât cehă, atunci ceasul are întotdeauna alt tarif. La fel și-n România! N-au scrupule taximetriștii astia... Ca să mai facă și ei un ban, nu? În fine, noi am avut ocazia să dăm peste un bărbat mai în vîrstă care părea de încredere și care ne-a luat și puțin pentru cursa care a efectuat-o pe străzile cehești... Teo a avut interesanta inspirație de a cere taximetristului să ne ducă undeva la un supermarket. Deși acum sunt aproape 100% sigur că nu ne-a dus pe drumul cel mai scurt, am ajuns totuși cu bine în unul din cele mai apreciate supermarket-uri din Praga.

Pentru că era deja destul de târziu, ne-am hotărât să căutăm mai întâi un local unde să putem mâncă și noi ceva ca lumea și abia după aceea să vizităm supermarket-ul. Ce să vă zic, peste tot numă baruri și localuri, da' majoritatea scumpe... Praga este orașul în care găsești la fiecare 50 de metri căte un local căt de mic unde poți servi bere sau alte băuturi și chiar mâncare. În fine, am găsit noi un fast-food care ni s-a părut atrăgător și am intrat înăuntru. Bineîntele, clientii trebuiau să se autoservească și aici am rămas un pic blocat că nu prea stiam ce să aleg din blidele alea înșirate pe 20 de metri... În fine, am pus într-o străină brocoli, roșii, gogosări, conopidă... (verdețuri d-astea, să mă mai vitaminizez și eu) și-n altă farfurie: una bucătă pulpă rată cu pireu de cartofi artificiali. Apoi am luat o apă minerală și l-am așteptat pe Teo, care și-a pus atât de multe încât nu a putut săracu' mâncă nici măcar 3/4 din ce avea-n farfurie.

Oricum, total a fost foarte gustos...

Bineîntele că după ce ne-am umflat de atâta mâncare ne-a luat somnul și ne-a fost destul de greu să ieșim iarăși în zgribăul de afară. În fine, pe aceeași stradă cu fast-food-ul asta se află și sediul redacției colegilor noștri de la LEVEL Cehia. Le-am făcut o vizită și am aflat că urmău să vină și ei la petrecerea care urma să aibă loc cu vreo cinci ore mai târziu. După ce-am terminat de discutat cu colegii cehi, ne-am îndreptat spre supermarket-ul amintit mai devreme. Teo căuta înnebunii brichete Zippo, și a și găsit în acest magazin un stand care vindea produsele renumitei firme. Brichetele Zippo sunt destul de rare și cu cât sunt mai vechi, cu atât sunt mai valoroase. Poate ați văzut pe undeva sau prin filme acele brichete dreptunghiulare, nu exagerat de mari, capacul fiind de fapt toată partea de sus a brichetei, din metal și care ard cu feștilă.

Discuția de mai jos s-a desfășurat în limba

Aici s-a înținut concertul de muzică tribală... Un tip și o tipă băteau la tobe de mama-focului.





engleză. O să încerc să traduc cât mai exact dialogul dintre Teo și vânzătoare:

- Hello!, zice Teo.
- !?
- Aș dori să-mi arătați un pic scrumiera aceea Zippo! Da, aia neagră!

Vânzătoarea îi dă scrumiera pe care am cercetat-o amândoi curioși. Se cam luase vopseaua de pe ea și Teo a cerut alta. Furioasă, vânzătoarea a schițat o strămbătură combinată cu o ridicătură din umeri și s-a conformat cerinței.

- Și aș vrea să-mi arătați un pic și această brichetă!, spuse Teo arătând spre o anume brichetă din cele care erau expuse.

Tipa, destul de în vîrstă altfel, îi dă superba brichetă și așteaptă nervoasă plimbându-se de colo-colo. Mă gândeam că o fi având probleme acasă, biata femeie, de nu schițează și ea un zâmbet, de nu zice și ea ceva acolo... un fă-te-neculo, un pardon, o măslină, o atenție... nimic! Ca un adevărat expert, Teo ia bricheta în mâini și începe să o cerceteze. O întoarce pe toate părțile, o desface, se uită bine la ea și după vreo trei minute de cercetare atentă, rănește la vânzătoare:

- Astă nu-i Zippo original! Cunosc firma asta de mai bine de zece ani, astă nu-i brichetă originală!
- Ahhh! Ba e originală!!!!
- Ba nu-!

Iete-te, i-a venit graiul la muta asta. Bună treabă! Plecăm amândoi supărăți și după ce ne-am mai plimbat prin imensul magazin, am ajuns și la o alimentară de unde am luat diverse bunătăți, printre care și-un butoi de 5 kile de bere. Am înțeles imediat că situația se agravase în mod serios! Pentru că mai erau vreo trei ore până să-nceapă balmacul, ne-am

Reușita acestui Populous party se datorează în mare parte și atmosferei intime pe care o oferea această mică cavernă.

dus la hotel unde am tras un pui de somn până la ora 18.25, când Teo s-a repezit la mine în cameră și mi-a zis să fiu gata în câteva minute. La locul cu pricina ajungeam cu ajutorul unui autobuz care urma să ne aștepte în fața hotelului pe la orele 18.30 și apoi 18.45. Fiind mai rapid ca mine, Teo a fost gata la timp pentru a lua primul autobuz. S-a dus să ocupe locurile! Am uitat să vă spun că în același hotel mai erau cazaj și o serie de parteneri EA din Ungaria, Turcia etc. Am reușit să mă urc cu bine în cel de-al doilea autobuz și dus am fost. După vreun sfert de oră am ajuns în fața localului unde urma să aibă loc una dintre cele mai interesante experiențe din viața mea.

Intrat înăuntru am fost întâmpinată de niște fete drăguțe care ne-au pus în mână câte un săculeț pe care scria Populous. M-am



Ei, iată care a fost punctul culminant al seri! Tipa din imagine ne-a oferit o adevărată demonstrație de dans tribal...

gândit imediat că înăuntru era poate jocul sau mai știu eu ce chestie atomică. De unde, înăuntru nu am găsit decât niște banane, portocale, niște alune, parcă era și o ciocolată. Asta e, întotdeauna astăzi ce nu aștept! Chiar lângă intrare se aflau niște cutii de Populous. Pusesem ochi pe ele și nici nu vroiam să mă gândesc că o să plec de-acolo fără o cutie din aia în brațe. După ce mi-am luat ochii de la cutiile alea, am remarcat că de undeva de jos răzbătea un puternic zgromot de tobe. Aiaiaia, unde sunteți frații mei... Am coborât niște scări și am dat pește un subsoal interesant amenajat, iar undeva pe o scenă un chel și o tipă îmbrăcată extravagant, desculță și cu un turban în cap, băteau zdravăn la tobe. Totul ar fi fost excelent dacă nu aș fi simțit inima stându-mi în loc când a scos chelu' din el o strigătură d-aia de-am crezut că numă' pe la noi prin Ardeal mai există. Mă fraților, tobele făceau ele un zgromot infernal, da' strigătu' bărbatului bine, cu barbă și fără păr pe cap, acoperă orice sursă de zgromot. M-am gândit mai apoi că omul ăla și-ar putea sparge timpanul dacă ar striga la tine. L-am găsit apoi și pe Teo care stătea undeva așezat la o masă, delectându-se cu muzica și savurând o bere rece (de parcă nu era destul de frig afară). După ce au cântat o jumătate de oră, am fost invitați să mergem sus și să îmboțăm și noi câte ceva. Aveam de unde alege! Se afla acolo de toate pentru toți, inclusiv mâncare caldă. Haleala nu prea mă interesa, așa că m-am dus jos la bar și am cumpărat o bere. Am gătit-o rapid și am mai luat una! În timp ce am început să beau nouă bere am observat că sus se dădeau bere gratis. M-a umflat râsu'! După ce-am plătit vreo trei bani, am descooperit că, în mod interesant, puteam să beau același lichid fără să dău o para chiară. Astfel, am tot stat noi pe-acolo, admirând mâncarea, băutura, peisajul, persoanele feminine și am ajuns să-l cunosc și pe Peter Rotul, sales manager pe Europa de Est la EA. Am cuvântat pe limba lui căte ceva și apoi am fost invitați jos unde persoana mai sus amintită a grăbit despre EA, strategii marketing, etc. și astfel, dragul nostru Peter ne-a prezentat și o șamană (cehă)... Wow, dacă aș arătau șamancela în trecut, atunci să Doamne să se inventeze mașina timpului... Supriza suprizelor a fost însă când în ritm de tobe și-a făcut apariția pe scenă o persoană feminină de origine africană, îmbrăcată ca la ea acasă și a început să danseze din mijloc de-tei venea să muști din paharul de bere, nu alta. și astfel a continuat petrecerea până pe la ora 1 a.m. Petrecerea a ajuns la sfârșit da' noi nu aveam somn, așa că ne-am îndreptat cu colegii noștri de la LEVEL Cehia spre un local...

Nu știu dacă se poate numi bar locul acela unde am fost noi... Pe jos era pardoseala din lemn, nespălată de cănd cu turci și nevopsită de cănd cu hunii. Peretii erau plini de igrasie, mesele și scaunele erau vecchi și pesto tot domnea o ceată care își amintea că acolo se duc numai tabaciști profesioniști... Culmea este că eu, cel puțin, m-am simțit minunat! Am băut până n-am mai deosebit masa de podea și când începusem deja să vinez, am hotărât de comun acord cu Teo că ar fi bine să mergem înspre hotel. Ne-am suiat într-un taxi și l-am rugat să mergem... Mă fraților, nu mai știam cum se numește hotelul... mă, da' nici strada n-o mai știam... Na' am început să ne învățăm ca niște zăpăciți prin Praga, nu dădeam neam de hotel. Am coborât noi la un moment dat și plimbându-ne ca niște belemeci pe străzi am dat peste o hارتă a orașului. Cehii, oameni civilizați, au pus din loc în loc căte o hارتă a orașului, însemnând și locul unde se află amplasată harta. În fine, am recunoscut cu greu numele străzii și i-am spus unui taximetrist unde să ne ducă. Am ajuns și la hotel într-un târziu! Măi, da nimeni nu mai auzise de hotelul astă. Pesemene că fusese de curând deschis că l-am exasperat pe săracul taximetrist. Noroc că la un moment dat am văzut niște lucruri pe care le-am recunoscut imediat: o movilă de nisip și alta de pietre. Cu o seară-n urmă Teo se împiedicase de o



Să-nebunești, nu alta... Uitați-vă și voi cătă mâncare e aici!

movilă din asta și astfel le-am ținut minte.

Zia lucrurilor au decurs normal... Am avut dureri de cap de-a trebuit să umblu vreo două ore prin frig ca să-mi limpezesc creierul. Am mâncat și am dormit, așteptându-l pe Teo care se dusese cu treburi pe la niște firme. Seară ne-am plimbat prin oraș vizitând câteva din magazinele JRC. Făcându-ni-se foame, ne-am îndreptat spre casă cu gândul că o să găsim noi ceva de mâncare la restaurantul hotelului. Ajuși la hotel, am constat cu surprindere că restaurantul este închis. Am tăărăt furioși peste portar:

- Ce-i cu restaurantul? E închis?, zice Teo
- Da, păi știi, e sămbătă și oamenii au liber astăzi...
- Da' ce, în Cehia nu se mânâncă sămbătă, sau cum?
- Hih...
- Apoi devenind deodată serios, amabilul portar ne spuse:
- Dar sunteți în capitala unui oraș vestic... E plin de loca...
- Bine, bine...

Așa am plecat în căutarea unui restaurant pe care, e drept l-am descooperit fără prea mare dificultate la vreo cinci minute de mers pe jos de la hotel. și aici fraților am mâncat minunea minunilor: cocktail de crab! Un deliciu, o bunătate... După ce am mâncat a trebuit să exterminăm butoiul de bere. Doar nu era să-l lasăm acolo.

A doua zi de dimineață am plecat spre casă cu o grămadă de amintiri frumoase și fără să-mi mai pese dacă se prăbușește avionul sau nu. Eram mult prea obosit pentru a mă mai gândi și la asta.

Pa Cehia! Mersi EA! Mersi Teo Păduraru! și la mai mare!

Finish

Mr. President

Teo Păduraru și Peter Rotul - doi tipi simpatici, nu-i aşa?





Kanaan

**Alegeri – niciodată nu au existat mai multe...
Libertate – niciodată nu ai fost mai departe de ea.
Bine ați venit în lumea unui nou 3D shooter!**

Argonaut Software este firma ce pune pe roate acest noul joc. Ați mai auzit probabil de Croc, ei bine ei de la **Argonaut** sunt responsabili și pentru acel titlu, iar acum și-au îndreptat atenția asupra jocurilor first-person.

Titlul original sub care trebuia să apară jocul era *Chaos*, acum însă el s-a transformat în *Kanaan* și își propune să intre în competiție cu alte jocuri ale genului cum ar fi *Unreal*, *SiN*, *Daikatana* și desigur *Quake*-ul pe care-l știm cu toții.

Poveste de trezit gamerii

Păi acțiunea are loc într-o altă galaxie, normal, unde se duce un greu război între două rase foarte puternice, iar așa cum noi învățăm la istorie despre războiul de 100 de ani, ei bine ei se luptă cam doar de 700 de ani. În cele din urmă, rasa Kanaan găsește o metodă pentru a ieși din impas și de a căstiga marele război. Este vorba de o specie de umanoizi cu trăsături canine, sau cum le-am spune noi mai popular, un soi de vârcolaci.

O altă planetă a ales un fel de viață mai pașnic, este vorba despre planeta Camrose. Aici au fost aproape eliminate toate armele și toate formele de violență în încercarea de a crea o pace perpetuă. Din nefericire, planeta reprezintă un punct strategic de o importanță vitală pentru rasa Kanaan care va face orice pentru a pune mâinile pe planetă. Astfel începe aventura ta. Tu, agentul Gabriel Cain, ești membru al Chaos Squad, și faci parte din prima linie de apărare a planetei. În timpul primului atac al Kanaan-ilor ai fost rănit de o explozie care te-a aruncat în afara liniei de foc împreună cu comandanțul tău care s-a dovedit a fi un trădător. Când te căteri spre lumină printr-o gaură, descoperi că planeta a fost cucerită de niște cuțu' cuțu' monstruoși. Misiunea ta este să eliberezi planeta de sub stăpânirea celor răi și să restaurezi pacea.

Pe scurt... Ce-mi oferă jocu'?

Peste 15 mașinuțe cu care să vă plimbați peste tot. O tonă de arme cu care să puneti la punct o strategie cu care să vă killăriți inamicii și să terminați misiunile.

Hărți imense în medii deschise sub cerul liber, hărți prin clădiri pline de detalii care mai de care mai detaliate... săaă whatever.

Peste 10 tipuri de monștri, inamici și ce se mai vârcolește pe acolo. AI foarte dezvoltat: fug, se ascund, dau alarmă, se folosesc de mașini... așa că fiți atenți ce fel de strategii aplicați cu domnișorii.

Hărți făcute special pentru jocurile prin rețea care vă permit până la 16 oameni, poate chiar 32.

Peste 30 de filmulete și animații speciale în timpul jocului, toate acestea pentru a face din *Kanaan* un joc mai moțat.

Libertate totală de mișcare și interacțiune cu oricare obiect din joc.

Illuminat real-time, ceață, tot ce se poate!

Ei... cam asta este ceea ce se promite... acum până apare jocul trebuie să visăm și să admirăm pozele pe care le avem.



Dar să revenim la joc

În momentul de față, cei de la **Argonaut** plănuiesc să facă aproximativ 20 de misiuni cu un mediu înconjurător foarte variat, de la orașe bine dezvoltate la dealuri și munți. Transhumanță în toată regula. Cam tot ce veți întâlni în drumul vostru este interactiv. Adică se poate folosi, distrugă (se poate dinamita aproape orice fel de clădire din oraș) sau mai și tu eu ce. Se mai povestește că o să aveți la îndemâna și niște mașini, de fapt ceva mai multe. Cum le veți conduce? Asta nu prea știu exact dar se pare că va fi cam ca în *Grand Theft Auto*.

Din pozele pe care le-am primit de la **Argonaut** nivelul de violență din *Kanaan* pare să fie destul de ridicat. O să zboare cu membre peste tot, iar ecranul o să fie roșu de sânge... și toate acestea îmi aduc aminte numai de minutul *Carma II*.

Să trecum puțin și la arme că doar astăsa-s cele mai importante intr-un 1st person shooter. Veți găsi prin joc: 1kg. pușcă cu lunetă, niște arme mai măricele cum ar fi un lansator de rachete și un aruncător de flăcări. Printre obiectele cu care nu o să puteți omori dar care o să vă fie de un real ajutor se numără niște ochelari cu infraroșu să vă chiorăți noaptea prin jur și niște mine pentru a termina un LEVEL mai ușor.

Ce ar mai fi interesant este că jocul folosește două engine-uri 3D. Unul pentru interioare (clădiri, etc.) și unul pentru mediile deschise, pe câmpii, dealuri, sub cerul liber. Deci cam în aceeași manieră cu jocurile *Messiah* al celor de la *Shiny* și cu *Descent III* de la *Interplay*.

Ce ar mai trebui subliniat este partea cu multiplayer-ul. O să aveți tot felul de opțiuni clasice cum ar deathmatch, capture the flag și alte minuniții. Dar ceea ce este mai interesant este o opțiune pentru cei ce pot forma echipe. Adică o echipă din trei membri primește trei vehicule mai mici cu care să se plimbe, iar o altă echipă din doi membri primește o singură mașinărie dar una mare și a naibii. Acum cei doi cu o mașină se vor descurca cam aşa: unul va conduce și se va ocupa de deplasat, iar

Inamicii... bată-i vina!

Aveți la dispoziție:

Găzari – care sunt cei mai slabii dintre toți inamicii. Se panichează foarte repede și o iau la fugă urgent.

Caporali – ceva mai deștepti și mai antrenăți. Destul de bine înarmați și ar trebui eliminati înainte de găzari.

Sergenți – Sunt urăți și ai dracu'. Au o grămadă de găzari în jurul lor. Bine înarmați dar nu au o prea mare autoritate asă că nu vor putea cere prea multe întârzieri.

Generali – Cei mai tari din parcare. Bine antrenăți și bine înarmați, pot chema multe întârzieri, așa că fiți foarte atenți!

Amirali – Au cam același nivel cu generalii dar se întâlnesc numai pe lângă porturi și ape în general.

Şoferi – Destul de ai dracu'.



Să vedem ce mașină scoatem azi din garaj...

Așadar iată lista cu mașinile din *Kanaan*:

În primul rând există cinci clase principale de vehicule. În total sunt 20 de tipuri de mașini.

Să vedem cele cinci clase:

1. Cu rotoțe

Aici intră mașini normale și camioane. Au o viteză destul de bună, armura relativ bună, iar armele nici ele nu sunt de neglijat.

2. Cu șenile

Aici intră tancurile și APC-urile. Aceste mașinării merg mult mai încet dar au o armură mult mai bună, iar armele sunt foarte bune. Ele se pot întoarce la 360 de grade pe loc ceea ce le face mai agile în anumite circumstanțe. Sunt puțin afectate de tipul de teren.

3. Anti-gravitationale

Aici intră the skimmer, light tank și un alt tip de APC. Acestea se mișcă cel mai repede și nu sunt afectate de terenurile accidentate. Problema este că armura și armele lasă de dorit.

4. Acvatică

Tot felul de bărcuțe și cruisere. Pot fi folosite pe lacuri și râuri, au arme și armuri excelente și sunt ușor de manevrat.

5. Aeronave

Bombardiere și de luptă. Se manevrează cam ca elicopterele. Sunt cele mai rapide. Armamentul este cel mai tare dar armura variază de la ușor la mediu.

O să mai găsiți printre altele și niște transportoare pentru oameni și alte vehicule. Acestea au dimensiuni considerabile, la fel ca alte vehicule ce nu pot fi controlate de jucători. Acestea sunt atât de mari încât jucătorul poate intra în ele și le poate explora. Acestea sunt mai mult ca niște clădiri. Vehiculele le veți găsi cam peste tot. Trebuie să fiți atenți totuși cum și unde le folosiți.

Mai sunt și vehicule în locuri secrete așa că ar trebui să cășcăți ochii!

celălalt este cu trasul după cei trei din echipa adversă. Ar mai fi și alte opțiuni din care mai amintesc doar una. Ceva de genul capture the flag. Dar de data asta este vorba de teritorii. Dacă vă amintiți puțin de Z, o să vă dați seama cum sună treaba.

Cam atât despre *Kanaan*. Fiți siguri că atunci când o să apară jocul vom reveni cu tot felul de rectificări și detalii... Până atunci Happy Gaming!

Sergiu

LEVEL DATA

Gen: 1st person shooter
 Producător: Argonaut
 Software
 Distribuitor: UbiSoft
 Tel: 01/4111045
 Hardware: Pentium 166, 16 Mb RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95
 Data apariției: începutul '99

Planescape: Torment



Moarte peste tot, boli care
mănâncă oamenii de vii,
morti vii și tot ceea ce
reușește să vă stârnească
fiorii pe șira spinării

îată că a ieșit un univers în care tot ce intra: arhitectura, oamenii, creaturile, absolut totul are ferocitate și o brutalitate chiar supăratore, unde gândul și cunoștințele sume arme mai ascuțite decât orice sabie și credința poate remodela lumi, ucide și chiar poate pune la încercare legile de bază ale fizicii.

Și totuși este un joc și nu film de groază

Jocul este un RPG destul de bun care folosește un engine creat de Bioware Infinity, ăla folosit și în Baldur's Gate, iar acțiunea are loc într-un anumit oraș din acea lume malefică, numit Sigil, dar cunoscut și ca „The Cage” sau „The city of Doors” poate datorită porților (unele ascunse, altele vizibile, porți prin care ajungi în tot orașul de locuri dubioase) care se află răspândite în tot orașul. Dacă vă aduceți aminte de Sanitarium, atunci veți vedea că are aceeași temă de început. Dar să spunem și pentru cei ce nu cunosc jocul cam cum este începutul. Pe scurt, ești mort și printr-un miracol ai inviat. Pe larg, te trezești dintr-o stare de amnezia într-un cimitir din Sigil unde habar nu ai cum ai ajuns acolo și ce s-a întâmplat cu tine în ultima vreme. Așa începe questul tău, trebuie să ajungi în oraș pentru a descoperi cum și de ce te-ai odihnit într-un coșciug și mai ales cum se face că ești în viață la ora actuală. Ceea ce aduce în prim plan acest joc este nu obișnuitul quest, acela în care te apuci și cauți bucăți de aur, capeți experiență pe parcursul jocului, strângi tot felul de arme bune și rele, ci acela în care personajul tău împreună cu ajutorul tău își vor recăpăta memoria



Iată că nu toată lumea apreciază frumosul, sau poate că din nevoie de a realiza ceva diferit, chiar dacă tema abordată este însășimântătoare, sau pur și simplu datorită faptului că există multă lume care apreciază un film bun de groază, cei de la **Black Isle Studios** din cadrul companiei **Interplay** au hotărât să scoată un joc care să facă valuri pe piața jocurilor pe calculator, atât prin lumea pe care o prezintă, cât și prin acțiunea și personajele pe care le întâlnim în joc. Toate sunt menite să te introducă într-o atmosferă ireală, unde plimbătul pe stradă ai unor schelete sau al unui om plin de sânge, cu pielea de pe față și un braț lipsă sunt lucruri normale în această lume, *Planescape*. Această lume își are începutul în 1993 când TSR au vrut să scoată o serie de cărți despre un loc numit The Outer Planes, un loc unde se adunau toate cele rele din univers, unde toate lucrurile nu aveau origine, explicație sau vreun înțeles, pe scurt un loc unde domnea un haos total. Și pentru că realizarea acestui lung săr de cărți necesită o grămadă de timp și bani, s-au hotărât să creeze acestă lume virtuală, care ar da o imagine mai bună și mai clară asupra lumii la care s-au gândit ei. Și



și diferite cunoștințe în funcție de ceea ce fac în joc, de ceea ce descoperă și care ar putea avea o anumită legătură cu viața de dinainte de moarte, va fi un fel de puzzle în care încetul cu încet și cu foarte mare grijă se poate scoate dintr-un întuneric total un mister, secretul vietii tale (ca personaj bineînțeles). Dar să vă spun cam care este acest secret al vieții personajului. Ei bine, este o ființă care a trăit peste 1000 de ani, este un fel de spirit care după ce un corp în care a trăit acumulează răni încât ar trebui să moară, se reincombează în alt corp reîncepând o viață total diferită de cea anterioară. Deci este un mort care tot învie în alt caracter. Așa că nivelele acestui joc sunt de fapt diferitele personaje în care te-ai trezit după ce a murit personajul anterior. Partea cea bună este că după ce te vei obișnui cu noui personaj și vei afla mai multe despre el îți vei recăpăta memoria și vei putea folosi cunoștințele caracterelor în care ai trăit în celelalte vieți. Vei avea în fiecare viață o serie de lucruri de făcut, îți vei face diferiți prietenii dar vei avea și o grămadă de dusmani, vei trece prin diferite slujbe și vei avea diferite abilități, vei putea fi: magician, hoț, criminal, maestru al săbiilor.



Mai bine mort decât viu printre morți

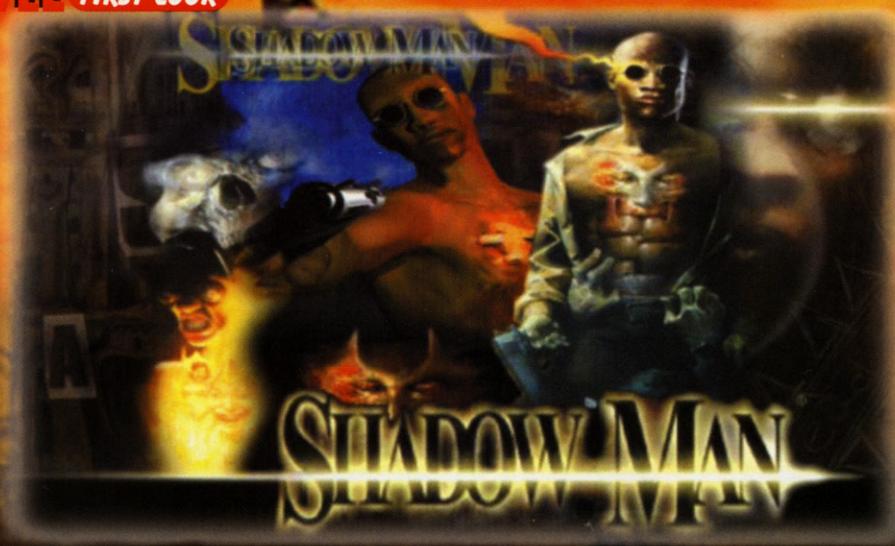
Deci ești un fel de nemuritor care bineînțeles că este numit în toate felurile, ceva în genul marilor pistolari și răufăcători din vechiul vest sălbatic, sau chiar din poveștile pentru copii: „Cel fără de nume”, „Cel neodihnit”, „Cel fără de moarte”, „Cel pierdut”, „Mortul viu”. Realizatorii au vrut să scoată în evidență faptul că totuși aparțin acelei lumi chiar și prin înțățirea de care dai dovadă. Este clar că ești mort și de aceea arăți oribil, cu o piele uscată și pe alocuri lipsă, dar ochii au totuși acea privire pierdută și plini de dorința de a afla ce naiba se întâmplă, și sunt totodată și neîncrezători față de lumea în care se află. Cu cât vei înainta mai mult, cu atât vei afla mai mult despre tine, încercând tot felul de emoții începând cu curiozitatea, lăcomia, frica, dorința de razbunare și terminând cu frica de moarte și instinctul de supraviețuire. Chiar dacă nu ne prea omorâm cu RPG-urile, *Planescape* încearcă să atragă cât mai mulți gameri prin simplitatea jocului, prin linia de învățare pas cu pas a jocului. Odată cu evoluția acțiunii și cu apariția unor noi lucruri, aceastea vor fi explicate, la fel și magiile care vor apărea una după alta pentru a ne obișnui cu fiecare și a înțelege bine ce fac și la ce se folosesc mai bine magiile respective. Vor exista și diferite momente comice, mai multe vor fi de situație, dar va fi și una care va fi prezentă în majoritatea momentelor din joc și aceasta este un craniu care va fi primul prieten și însoțitor al personajului nostru pe nume Mortimer „Morte” Rictusgrin care pur și simplu plutește în aerul din jurul caracterului. Dacă jocul ar fi rămas așa cum a fost conceput la început, nu cred că ar fi trecut de stadiul de film de groază deoarece numai joc nu ar mai fi fost. În gândii-vă, cum ar fi fost dacă într-o luptă am fi putut să ne rupem piciorul pentru a-l folosi ca armă sau pur și simplu în ultimă instanță ne-am fi scos ochiul pentru a arunca cu el în adversari. Sună foarte interesant dacă stăm să ne gândim puțin. Dar totuși nu toată lumea îngheță astfel de lucruri și de aceea s-a mai renunțat la toată acea violență care ar fi putut pune în pericol succesul jocului. Deci o nouă idee de RPG în care căștigarea memoriei și afilarea adevărului despre propriul eu este mai importantă decât căștigarea de experiență și diverse lucruri. Totul este învăluit într-o atmosferă uneori violentă, alteori macabru, dar tot timpul interesantă, având în vedere că îți trebuie o imagine bogată (poate chiar puțin bolnavă) pentru a crea acest univers de care ne lovim în *Planescape*.

Nyk



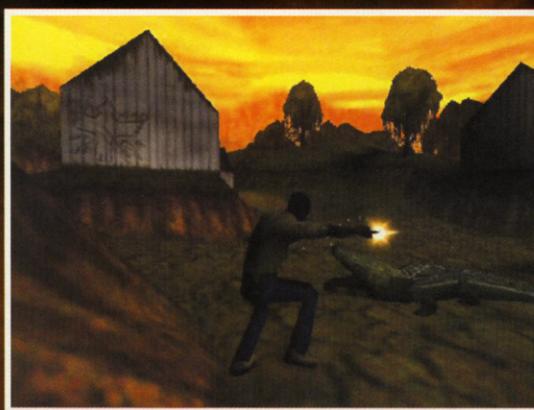
LEVEL DATA

Gen: RPG
 Producător: Interplay
 Distribuitor: Interplay
 Hardware: Pentium 166, 16 Mb RAM
 Placă 3D: Nu
 Multiplayer: Nu
 Platformă: Win 95
 Data apariției: aprilie '99



Lumea voodoo este o lume terifiantă și ciudată, care pe unii îi fascinează, iar pe alții însărcină. Să vă văd cum o să vă descurcați de data aceasta. Voooodoooo...!!!

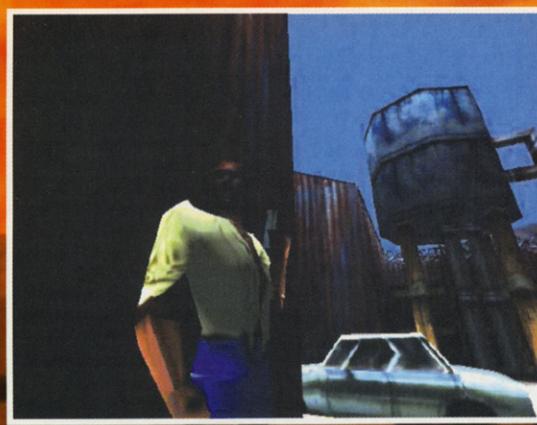
După Turok, cei de la Acclaim s-au gândit că este timpul să revină pe piața jocurilor cu o nouă realizare, probabil cea mai reușită de până acum. Ce este *Shadowman*? Este un joc despre o lume plină de mister și anume lumea voodoo. Este vorba despre acea lume a morților și popularizată de vracii din zona Caraibelor. Personajul principal din joc se numește Mike LeRoi, un tip ciudat din New Orleans. Este un asasin plătit care se pare că are anumite puteri mai neobișnuite, puteri care sunt caracteristice unui răzbinoare voodoo. Aceste puteri ale prietenului nostru Mike i-au fost date în urma unui ritual voodoo de către un bătrân preot slujitor al acestei credințe. Și astfel, înarmat cu gun-uri și magie neagră, Mike LeRoi, acest om plin de mușchi, poate trece în Deadside, tărâmul morții, unde devine Shadowman, un luptător voodoo nemuritor cu puteri extraordinare. Jocul în sine este un third-person, un joc de acțiune și aventură cu o mare diversitate a acțiunii. Acest subiect: „voodoo”, a fost abordat de cei de la *Iguana*, probabil pentru a oferi ceva cu totul nou, care să placă și în același timp să îți facă părul măciucă. Este ca și cum ai urmări un film de groază în care tu ești cel de care depinde ca totul să se termine cu bine. Acest joc este construit pe un engine VIST, adică Vir-



tually Integrated Scenic Terrain. Acest engine creează posibilitatea de a vedea departe în orice direcție și de a călători în orice direcție vrei, adică oriunde vezi cu ochii. Acțiunea jocului începe în tinerutile mlăștinoase ale Louisianei, unde gamerii vor învăța controalele de bază ale personajului. Toate aceste lucruri le veți deprinde pe parcursul unui călătorii către Mama Nettie, un vrăjitor voodoo, cel care l-a înzestrat pe Mike cu acele puteri prin intermediul unui vechi reliice voodoo numită Mask of Shadows. La începutul jocului vrăjitorul Nettie are un coșmar (care ar putea fi considerat profetic), o vizionare în care vede sfârșitul lumii. În urma acestui vis îl va chama pe LeRoi la el și îl va trimite în tărâmul morții pentru a încerca să descorepe criminaliile în serie. Să vă văd cum vă descurcați în tărâmul umbrelor.

Watch out, or...

Chiar dacă jocul începe într-un mod simplist, acțiunea începe să se complice din ce în ce mai mult, oferindu-ți încercări din ce în ce mai grele și mai morbide. Gamerii vor începe prin a face



cunoștință cu personajul principal, domnul LeRoi cu care veți explora lumea reală, după care veți merge împreună cu alter ego-ul lui Mike, adică cu Mr. Shadowman, pe un tărâm numit Deadside. Pe parcursul jocului acesta își va îmbunătăji arsenalul de puteri paranormale prin dobândirea unui arsenal de arme voodoo și a mai multor abilități. Povestea lui Mike LeRoi din lumea reală, este tragică și plină de compasiune. Acesta era șofer de taxi în Chicago, și într-o noapte un pasager este ucis pe bancheta din spate a mașinii sale. Mărtor al unei crime, este nevoie să se ascundă pentru a nu fi ucis de cei responsabili pentru această crimă. În disperare, acesta căută ajutor la un preot voodoo, care îi promite că îl va proteja de acei criminali. Preotul se va jîne de cuvânt, dar părinții și fratele său vor fi totuși ucisi. După ce își va reveni după încercarea grea prin care a trecut, Mike va pleca în New Orleans unde va lucra ca asasin plătit. Acesta este prețul pe care trebuie să îl plătească în schimbul protecției sale. În lumea reală LeRoi, chiar dacă are o construcție fizică solidă, este realizat grafic ca un om normal cu abilități realistice. Poate efectua cam aceleși mișcări ca Shadowman, însă săriturile sale vor fi mai scurte și mai puțin înalte. Focul îl va arde, căzăturile îl vor slăbi, iar dacă rămâne prea mult sub apă se va îneca. De asemenea, îi va lipsi posibilitatea de a avea puteri magice, însă va avea puterea de a vedea lurerurile așa cum sunt ele în realitate. Această calitate unică se manifestă prin vizuirea unor imagini sinistre. De exemplu, Mike are vizuini cu frânturi de imagini din gândurile monstruoase și din sufletele pline de rău din interiorul criminalilor în serie. Seamănă puțin cu tipul din Millenium. Însă Shadowman îi vede în adevărată lor formă tot timpul. Cel mai mișto moment din joc este acela în care începi să te folosești de armele pe care le ai în dotare. Unele dintre aceste arme pot fi folosite atât de Mike LeRoi cât și de Shadowman, însă unele arme magice pot fi folosite doar de Omul Umbrelor. Arme pe care o primești la început este un 50 Desert Eagle, dar pe parcursul jocului gamerii vor avea parte și de alte arme cum ar fi: Violator, Shadowgun, Flambeau, Calabash, Asson și multe altele. Dacă este omorât, Mike va fi trimis în acel loc în care toți oamenii morți se dau: Deadside. Aici, va deveni pe veci, Shadowman și va avea puterea să se întoarcă în lumea viilor, în persoana lui LeRoi. Se pare că acesta nu este primul Shadowman. Totul a început cu mult timp în urmă când războinicii africani au fost înzestrăți cu puteri supranaturale, transformându-se

în Shadowmen. Subjugarea poporului african de către Noua Lume a dus până aproape la dispariția acestor războinici cu puteri magice. Însă se pare că nu a fost așa. Vrăjitoarea Nettie a reușit să reinvie acești oameni ai umbrelor cu ajutorul unui obiect numit Masca Umbrelor.

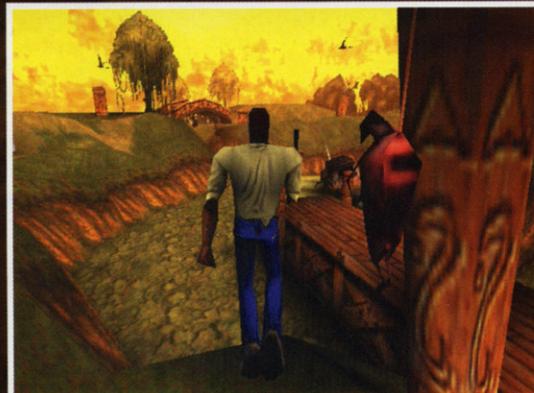
Voodoo, mit sau realitate?!?

Shadowman este aproape invincibil. Puterea măștii îl transformă pe LeRoi într-un superom capabil de orice pentru a-și atinge scopul. Shadowman poate sări foarte sus, se poate cățăra, are puteri magice și poate îndura căzături de la înălțimi mari. În joc Nettie are înfațarea unei tinere fete de 20 de ani, însă este mult mai bătrâna decât pare. Nettie va conversa cu LeRoi în timpul jocului, îndrumându-l din când în când cu sfaturi care îl vor ajuta foarte mult pe prietenul nostru. Jocul se anunță ca fi deosebit de bine realizat, având scene foarte atractive în care plutește o ceată obscură și ciudată. Personajele sunt foarte bine realizate până la cel mai mic detaliu și au fost aduse la viață utilizându-se efecte



speciale și trăsături căt mai reale. Sunetele din joc sunt noi și originale, și se ridică la înălțimea graficiei și a acțiunii. Din ceea ce am citit și după ce m-am uitat peste mai multe screenshot-uri, pot spune că acest joc va pune multe alte jocuri la respect, jocuri deja consacrate. Este un joc care face cînste acestui sfîrșit de mileniu și sunt sigur că se va ridica la înălțimea așteptărilor noastre. Să sperăm că cei de la Acclaim nu ne vor dezamăgi și că acest joc va fi un nou LEVEL care așteaptă să fie trecut de voi.

Wild Snake



LEVEL DATA

Gen: Action - Adventure
 Producător: Iguana
 Distribuitor: Acclaim
 Hardware: Pentium 166, 32 Mb RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Platformă: Win 95
 Data apariției: martie '99

AMEN

THE AWAKENING

Alieni, monștrii, demoni, magi, luptători, zombie... credeți că s-a acoperit întregul arsenal de inamici? V-ati gândit însă cum ar fi să luptați împotriva nebunilor?

Pesimism... aceasta este nota generației mileniului trei. Și regăsim acest sentiment sumbru peste tot pe unde ne uităm, în cărți, în cinematografe, în noi. Cum va fi viitorul nostru? Așa cum ni-l creăm sau așa cum ni-l imaginăm? Dacă o să fie așa cum ni-l imaginăm putem să ne împușcăm toți de pe acum. Deșerturi nesfărșite, hoarde de oameni luptându-se pentru supraviețuire într-un mediu din ce în ce mai ostil, bască extratereștrii și alte creațuri monstruoase care nu au altceva mai bun de făcut decât eliminarea speciei umane. O nouă dovadă a pesimismului generației noastre este și nouă joc astăzi în producție în studiourile *Cavedog*.

Ajunul Crăciunului, 2032

Ultimii cumpărători se grăbesc să părăsească magazinele, muncitorii se îndreaptă și ei îmisiți spre casele lor, iar mămicile se chinuțe să adoarmă copilașii nerăbdători să-și primească darurile de la Moșul. Nimic nu lăsa să se întrevadă tragedia ce urmă. Dintotdeauna, fără ca cineva să realizeze ce se întâmplă și fără să aibă nimeni timp să reacționeze, o treime din populația globală a luat-o razna. Haosul ce a urmat a întrecut orice imaginea: avioane prăbușindu-se, orașe în flăcări, milioane de morți.



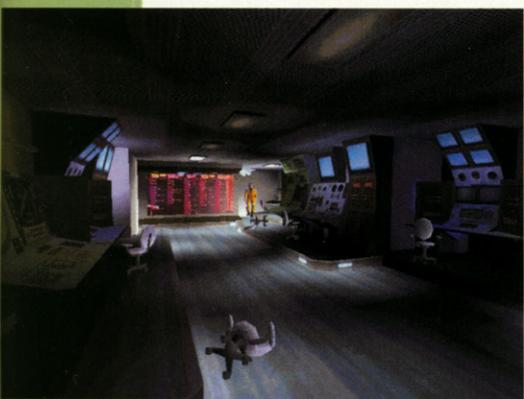
Era într-adevăr cea mai crâncenă încercare prin care avea să treacă rasa umană.

Pentru a se încerca îndepărțarea amenințării reprezentate de Infectați, în Europa de Vest s-a constituit ERO (European Resistance Organization), care avea ca scop **crearea unor zone sigure** în care cei care au scăpat de această „nebunie colectivă” să poată trăi liniștiți. Simultan, un număr impresionant de Infectați încep invazia Americii de Nord, distrugând în calea lor tot ceea ce reprezintă armata sau guvernul. Care să fie cauza acestei nebunii colective? Să fie opera unui virus scăpat de prin laboratoare sau este Armageddonul profetit de Biblie? În timp ce lumea încearcă să găsească răspunsul la această întrebare, invazia Americii de Nord continuă, iar rezistența de acolo are nevoie desperată de ajutor.

E momentul să intre în acțiune cel mai bine păzit secret al britanicilor, Bishop 6, un comandă care în slujba SAS și-a căștigat o reputație impresionantă. După ce soția și fiica i-au fost uice de Infectați, Robert Dwight, comandanțul ERO și un mai vechi prieten al Bishop 6, îl roagă pe acesta să plece în fruntea unei trupe de soc în ajutorul colegilor americanii. Nici că se putea o misiune mai bună pentru Bishop 6 și în consecință acceptă fără nici o ezitare. Și astfel începe cea mai periculoasă și mai frumoasă aventură din viața comandanțului. Încetul cu înțețul, el astăzi adevărul care stă în spatele acestei ciudate infectări...

Bishop 6

Viața personală a lui Bishop 6 este învelită în mister, rezultatul unui „cover” care dorește să ascundă activitatea sa de agent super-secret al unei divizii de elită din cadrul SAS. Tot



ceea ce se știe despre el, din perioada anterioară înrolării în SAS, este faptul că și-a petrecut mulți ani ca mercenar după ce a părăsit armata britanică. Bishop 6 este intelligent, sclipitor și emotiv. Oricum, un sens al umorului dezvoltat și acțiunile sale nebunesti au făcut ca mulți să-l credă foarte aproape de ceea ce ei numesc „legally insane”. Un agent foarte capabil care este recunoscut pentru comportamentul său imprevizibil și capacitatea de a supraviețui unor situații imposibile. În timpul misiunilor Bishop 6 obisnuiește să se arunce cu capul înainte oricăt de periculoasă ar fi situația, în căutarea gloriei și pentru victoria binelui. Oricât de nebun și de nealent ar părea, Bishop 6 își ia munca în serios, și chiar dacă nu este însetat de sânge, atunci când este provocat sau agresat devine o mașină de luptă formidabilă.

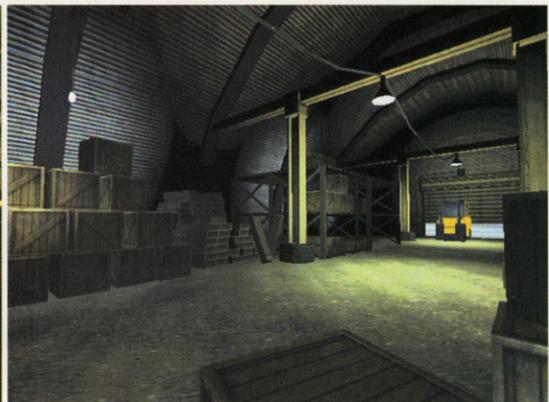
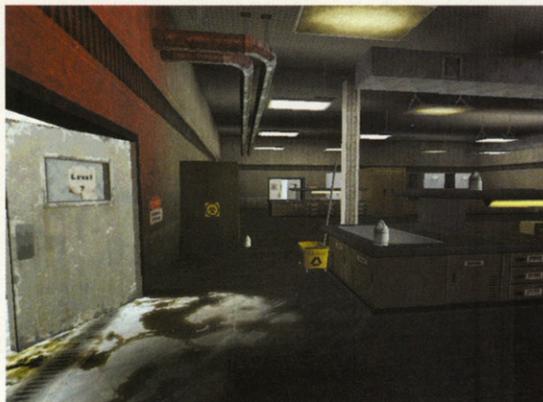
Trezirea

Un pic de acțiune, un dram de thriller, un strop de puzzle și o mână de filmulete sunt ingredientele cu care *Amen: The Awakening* vrea să cucerească inimile gamerilor. Si buzunarele, fiindcă fără un Voodoo 2 nici să nu vă treacă prin cap să vă atingeți de acest joc. Dar ce este *Amen: The Awakening*? Răspunsul este simplu: un first person shooter, numai că nu este unul din acela în care sari dintr-un LEVEL în altul, trăgând în tot ce mișcă. **Cavedog** a introdus un nou termen, acela de act. Care este diferența dintre un act și un nivel? Păi dacă e să ne luăm după cele spuse de producători, un act este cam de zece ori mai mare decât un nivel, iar pe lângă



aceasta, că sunt total diferite unul de celălalt. Design-ul acestor acte promite să fie unul dintre cele mai tari și mai realiste create până acum (nu degeaba s-au chinuit **Cavedog** să pună la punct un nou engine, EDEN). Baze militare, aeroporturi, nave, toate sunt reproduse la dimensiuni reale, adică dacă misiunea are loc pe un portavion al Infecțiailor va fi tot atât de lung că este în realitate și va fi plin de avioane în paragină. Dacă vă aruncați un pic ochișorii pe screenshoturi veți vedea că am avut dreptate, iar **Cavedog** poate fi mulțumit de munca depusă. Arsenalul lui Bishop 6 variază de la pumni la lansatoarele de rachete, de la puști la grenade de mână, iar mediul interactiv îți oferă și alte arme (de exemplu,





LEVEL DATA

Gen: First person shooter
Producător: Cavedog
Entertainment
Distribuitor: Cavedog Entertainment
Hardware: Pentium 200, 32 Mb RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: iunie '99

PREVIEW

LEVEL

actua soccer 3

Nu v-ați saturat de fotbal? Atunci ar fi bine să vă înfruntați puțin și din articolul următor care are ca scop prezentarea ultimei versiuni a celebrului Actua Soccer.

Iată-ne nou în fața unui joc de fotbal. Era de așteptat că după succesul pe care l-a avut prima și cea de-a doua parte a lui Actua Soccer, să apară și partea a treia, mult imbuñătățită. Iubitorii de sport, în special de fotbal, știu cam ce înseamnă a treia versiune a unui joc de succes: multe lucruri care erau nașa au fost îndreptate, s-au adăugat tot felul de lucruri noi, toate pentru a face că mai plăcută călătoria în lumea sportului rege care este și va rămâne fotbalul. Dar să începem cu inceputul. Cum acesta este un sport, nu avem nici un fel de story ci putem începe direct cu tipurile și opțiunile cu care este înzestrat acest joc. Pentru inceput vom analiza meniul principal. Acesta conține câteva opțiuni care sunt: FRIENDLY – acesta este un fel de quickmission în care, după ce vei face o selecție a celor două echipe (una a ta, una a calculatorului), vei intra direct în febra fotbalului fără prea multe întrebări din partea jocului ; CUP – aici avem trei competiții Mini Leagues în care fiecare ligă va avea opt echipe dintre care poți alege maxim șapte, Knockout unde vom avea între 4 și 64 de echipe de ales, și Custom unde bineînțeles că poți să-ți alegi singur căte echipe și ce tip de joc va fi (minileague ori knockout); SEASON – aici aveți două tipuri Default (selectați echipele) și Custom (unde selectați numărul de echipe, tipul de joc, căte puncte se acordă dacă învingi sau dacă pierzi); PRACTICE – aici și locul în care poți începe cariera de jucător de fotbal sau pur și simplu poți încerca diferențele pase și fente din joc, deci te poți antrena la Penalty Kicks (șuturi pe poartă dar și apărări), Match (vei fi tu cu echipa ta contra portarului celelaltei echipe), Set Pieces (aici poți practica



diferitele șmecherii cu care este echipat jocul) ; MULTIPLAYER – poți juca până la opt jucători pe calculatore diferite, dar cu unul drept server, legătura fiind prin IPX, TCP/IP, Modem sau Serial; EDITOR – puteți să vă realizați singur echipa și jucătorii după pofta înimii voastre; OPTIONS & SETTINGS – aveți o serie de opțiuni pormind de la camera trofeelor și terminând cu obișnuitul Load Save.

Nu trebuie să treceți cu vedereafaptul că în timpul și la inceputul jocului puteți schimba tactica de joc, lucru care te poate avantaja în funcție de jucătorii de care dispui și amplasarea lor pe terenul de joc. De asemenea puteți cumpăra și vinde jucători sau pur și simplu să-i transferați atunci când credeți de cuvință. Să clarificăm puțin și ce se afisează pe ecran. Colțul stâng sus este cutia cu informații unde se afișează în ce repriză suntem, timpul care s-a scurs din repriza respectivă, precum și scorul la momentul respectiv. Din când în când se mai afișează și pauzele din joc cum ar fi loviturile libere, cornere. În stânga jos va apărea un indicator de putere ce arată puterea cu care urmează să loveste mingea atunci când dai o pasă lungă sau tragi un șut pe poartă. Un lucru ajutător este mini-harta care apare în dreapta jos. Aici ai toți jucătorii din teren precum și locul în care se află mingea indicată printr-o săgeată.



Practica este mama învățăturii

Dar ce-ar fi să învățăm câteva șmecherii legate de pase, șuturi și alte lucruri folosite în manevrarea căt mai bună a acestui joc. Să începem prin cea mai simplă operațiune pe care trebuie să o facem în joc, și anume pasatul. Simplă acțiune a tastei de pasă nu face altceva decât să tragă un șut la mingea care se va îndrepta spre coechipierul vizat în schimb, dacă ținem un pic mai mult apăsat acest buton, vom observa că pasa este mai puternică și jucătorul căruia î se adreseză pasa, va trebui să alegă pentru a intercepta mingea. Un lucru ajutător este pasa „one-two” care ne ajută să dăm o pasă unui coechipier care ne va pasa imediat mingea înapoi, iar controlul nu se va transfera la al doilea jucător ci va rămâne la primul. Cum efectuați această pasă? Simplu, apăsați și țineți apăsată tasta de Pass după care veți apăsa tasta One-Two/Step Over după care veți da drumul tastei de Pass, urmând ca mingea să fie pasată și

imediat recuperată. Altă tastă pentru pase este Long Pass/Cross care, după cum bine v-ați dat seama, va efectua o pasă de lungă distanță în funcție de nivelul de putere pe care îl veți alege prin timpul cât țineți apăsată această tastă (nivelul de putere apare în colțul ecranului stâng-jos). Trasul la poartă nu este ușor, ci îți trebuie îndemnare pentru a efectua un său puternic dar totuși bine aplicat. Deci vom ține apăsat butonul de Shoot, reglând astfel nivelul de putere după care vom putea modifica ținta, direcția pe care să o urmeze mingea (traiectoria poate fi modificată ulterior cu Modify Left și Modify Right). Dar pentru a său foarte bine trebuie să-ți aplici o fentă mingii, un Aftertouch care se va ocupa de înălțimea traiectoriei și de învărtirea mingii ceea ce va face ca jucătorii adversi să scape mingea, lucru care în cazul portarului poate aduce un gol. Tânără apăsată tastă de Knock On jucătorul tău va lovi ușor mingea (sau mai tare în funcție de cât de mult îți apăsată tastă) după care cu ajutorul tastei Speed Burst vei începe să alergi spre mingă. Direcția mingii poate fi modificată, nu trebuie să fie linie dreaptă, cu ajutorul tastelor Modify Left și Modify Right. Un lucru interesant, dar greu de realizat, sunt mișcările First Time care te ajută să faci o serie de manevre pentru a accelera jocul sau pur și simplu pentru a-i duce în eroare pe adversari. Ce înseamnă mai exact acest lucru: Ești cu un jucător și ai observat un coechipier care se află în caru și are un pătrat sub el (ceea ce înseamnă că poate efectua o tragere la poartă sau să paseze unui coechipier mai apropiat de poartă). Îl pasezi, după care, cât timp mingea este în aer, poți să inițiezi mișcarea de First Time. Astă înseamnă că trebuie să apeși imediat o serie de taste pentru a-i spune celui care urmează să primească mingea ce trebuie să facă cu ea. De



exemplu, apeși imediat Knock On (adică va lovi mingea și va alerga cu ea), apoi Pass (să paseze mingea unui coechipier) sau Shoot (să tra-

gă la poartă dacă are o posibilitate de a da gol). Astfel, jucătorul către care se îndreaptă mingea imediat ce o primește va efectua acea primă comandă, comandă care poate fi întreruptă cu butonul de Cancel, făcându-i pe adversari să se piardă pentru moment.

GOL ... un adevărat succes!

Ceea ce am incercat în acest articol a fost înfățișarea unor aspecte ale jocului care se deschifrează mai greu fără un manual de utilizare (iar la pirateria

care se practică la noi în țară greu dai de așa ceva), secrete ale loviturilor pe care, dacă ajungi să le stăpânești, nu vei avea probleme cu acest joc, iar restul va fi numai o victorie după alta. Am ocolit subiectul legat de grafică pentru că dacă ați mai jucat acest joc, atunci știți că versiunea 2 avea o grafică destul de bună, așa că era de așteptat ca ea de-a treia să fie și mai bogată în detaliu. Deci, lăsând la o parte vorbăraia, *Actua Soccer 3* este un joc pe care iubitorii acestui sport o să-l aprecieze, iar cei care nu au mai jucat un fotbal bun în ultima vreme nu strică să-l încerce.

LEVEL DATA

Gen: Simulator sportiv
Producător: Actua Sports
Distribuitor: Gremlin
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: începutul anului 1999

Spațiu ... ultima frontieră. Cam așa sună o replică în Star Trek, replică ce se aplică și în jocul ce urmează.

CONQUEST FRONTIER WARS

Ei, nu trebuie să o luați în serios, pentru că jocul nu se măncă decât psihic. Strategie nu au început și nu se vor termina în spațiu, chiar dacă apar și vor apărea multe jocuri strategice a căror acțiune se petrece în universul astăzi infinit, tot se vor fabrica strategiile cu picioarele pe pământ (poate sunt chiar mai interesante). Cu un joc din prima categorie vom face cunoștință în cele ce urmează.

Numele lui este *Conquest Frontier Wars* și în mare parte cred că v-ați dat seama despre ce este vorba: vom comanda unități spațiale, vom cerceta, construi și vom simți ceea ce simțea Jean Luc Picard când întâlnea o mulțime de lumi și ființe noi. Ceea ce va aduce nou în conceptul de strategie spațială este universul 3D în care se desfășoară acțiunea, lăsând la o parte filozofia spațiului plat cu care ne-am obișnuit în acest gen de jocuri. Vom avea deci de-a face cu o grafică superbă în care lupta spațială va deveni un deliciu pentru fanii strategiilor spațiale. Accentul s-a pus mai mult pe interfața pe care o va avea jocul și simplitatea comenzilor, mai precis controlul din joc va atrage orice pasionat de strategii. Cei de la Microsoft s-au gândit că jocul să fie simplu, și de aceea numai două rase își vor face apariția pe monitorul nostru (excepție făcând cele patru rase care apar în modul multiplayer). Cele două rase principale, ca să le spunem așa, sunt Terranii (oamenii de zi cu zi) care se pare că sunt foarte buni constructori de nave spațiale,

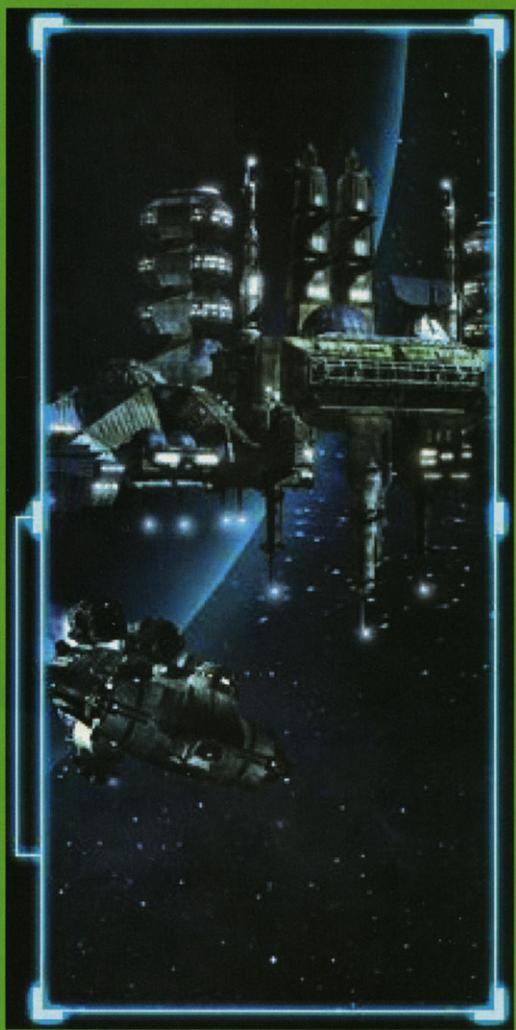


de flote de atac, și Mantinii care par a fi ceva gen general Patton (au o armată inferioară adversarului dar dețin cunoștințele tactice avansate cu care reușesc să învingă și să supraviețuască). Astfel, în anul 2151 umanitatea astă inteligentă (pe numele lor din joc Terranii) a făcut cu chiu cu vai și au descoperit o modalitate de a călători în universul infinit printr-un fel de teleportare, lucru care le permite să ajungă în lumi aflate la ani lumină și să le exploateze resursele pe care le dețin și bineînțeles să le colonizeze prin baze științifice și trupe armate. Astfel de lumi în care au reușit să ajungă prin acea teleportare au fost sistemele Tau Ceti și Sirius care erau un fel de Irak al zilelor noastre, adică aici exista din belșug o materie primă asemănă-

toare cu petroful care era necesară oamenilor. Tot aici se va descoperi și primul artifact care conținea date importante despre o rasă alienă, un fel de insecte mari care aveau un instinct de supraviețuire bine pus la punct – ori ei mureau, ori adversarii dădeau colțul. Astfel, misiunea de cercetare și extindere a rasei umane se transformă într-un război de supraviețuire, unde ansamle sunt egale și singurul avantaj este posibila găndire superioară a insectelor invadatoare. Deci avem de ales între rasa oamenilor care se luptă cu supraviețuirea sau cu cealaltă rasă care este alcătuită dintr-un fel de roboți. Bineînțeles că totul are loc conform schemelor jocurilor de strategie în care trebuie să strângi diferite resurse pentru a-ți construi unități și a căștiga războiul respectiv. Așa că punem mâna pe mouse-ul pe care îl avem în față și începem butonarea într-o acțiune care are loc în spațiul 3D al universului.

O lume nouă a strategiilor ... universul 3D

Toată acțiunea va avea loc în spațiul care de această dată este 3D. Ne vom bucura de multe efecte grafice super realizate, vom vedea explozii a căror bucati de nave sau de planete și stele spațiale vor umple ecranul de un realism impresionant, foarte bogat în cele mai mici detaliu, ne vom bucura ochii cu tot felul de efecte datorate armelor cu care sunt echipate navele precum și cu modul în care o navă se deformează în urma supraviețuirii unui atac superior. Un lucru care sunt siguri că vă va face mare placere este modul în care se operăză acest joc, controlul, care este foarte simplu, chiar dacă totul are loc într-un univers 3D. Scopul acestui joc este să oferă o grafică excepțională și un joc captivant, dar fără să complice lucrurile printre-o interfață grea cu o mulțime de butoane care nu fac altceva decât să îngreuneze acțiunea jocului și să enerveze gamer-ul. Ce am găsit eu pe atât de interesant, pe atât de folositor, este introducerea așa-numiților comandanți de flotă. Ce sunt acești comandanți? Sunt niște ofițeri bine pregătiți a căror scop în joc este să ne ușureze situația în expansiunea pe care o vom face. Având în vedere că este un univers mare, la un moment dat, când vom avea multe flote și vom avea o arie mare de acoperit, nu vom putea controla toate flotele, și astfel intră în scenă acești comandanți care vor prelua comanda anumitor flote, știind ce să facă: să atace, să se apere contra atacurilor inamice, precum și să efectueze o serie de raiduri prin sistemele stelare ale insectelor. Partea bună a acestor comandanți este modul în care ei pot învăța pe parcursul activității lor în spațiu, pot înainta în rang, lucru care le permite să învețe o serie de noi tactici pe care să le aplice în viitor și bineînțeles că vor putea ajunge să fie capabili de a conduce o flotă mult mai mare decât cea cu care au început. Iată că cei de la **Microsoft** s-au gândit să scoată un joc care la prima impresie să pară complicat, greu de manevrat și obosit, dar ei au promis că nu va fi aşa greu de controlat. Ei vor să dea un nou sens strategiilor spațiale, să se treacă peste tot ceea ce era plăcitor. Astfel, vom avea nave de atac complicate ca design și armament, luptători, nave care vor lăsa mine prin spațiu, nave de transport, o gamă variată de arme și o chestie interesantă vor fi spioni care vor intra pe ascuns în nave și le vor sabota uneori chiar cu prețul vieții lor.



Asta-i cam tot deocamdată ...

Iată un joc care ar putea fi unul din viitoarele strategii spațiale care vor atrage tot mai mulți jucători de acest gen. O grafică bună, un control la îndemâna oricui, efecte spectaculoase gen vechiul Star Trek, toate aceste lucruri ne promit ceva bun la sfârșitul primului trimestru al acestui an.



LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: Microsoft
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 98
Data apariției: aprilie '99

TZAR

THE BURDEN OF THE CROWN

Cum majoritatea jocurilor de strategie au și o poveste, iată cam la ce s-au gândit realizatorii lui TZAR: tatăl tău a fost la timpul lui, pe o perioadă de 50 de ani, stăpânul unor ţinuturi frumoase și bogate (deci v-ai prins că aveți sânge regal în vine) și iată că la un moment dat apare șansa să dovediți că sunteți în stare de luptă pentru regatul natal. Acest moment apare în clipa în care niscai forțe malefice au hotărât că le place regatul și reușesc să-ți omoare tatăl într-o bătălie. De acum încolo răul se instalează peste regatul odată atât de înfloritor. Deci, după douăzeci de ani, te apuci să descoperi cine și cum a reușit să înfrângă regatul pentru a-ți răzbuna tatăl și a-ți lua drepturile ce îți se cuvin prin naștere. Pentru a realiza acest lucru va trebui să-i readuci la viață pe cei trei mari regi ce au domnit pe pământ, inclusiv pe tatăl tău. Va trebui deci să conduci toate cele trei mari regate: cel European, cel Asiatic și cel Arabic. Jocul, aşa cum a declarat și designer-ul său, domnul Vasselin Handjiev, este un fel de amestec din preferatele celor de la Haemimont, dintre Warcraft, Knights and Merchants, Total Annihilation și bineînțeles AOE. Drept dovedă, a ieșit un joc care sub influența acestor jocuri de succes va avea o grafică superbă, pe atât de plină în detaliu pe atât de animată, jocul de culori fiind bine pus în evidență prin tot ceea ce are o viață proprie în joc. Terenurile



Încă un Warcraft? Chiar dacă aduce a Warcraft, trebuie să fie mai bun având în vedere că tehnica de realizare a RTS-urilor a avansat foarte mult. Dar haideți să aflăm că ceva despre acest



sunt bine puse la punct chiar și în această versiune demo există câteva lucruri care promit multe pentru versiunea finală. Lucrul ce m-a impresionat în această grafică chiar de la început sunt portile (niște turnuri cu un pod ce se ridică și coboară). Într-o campanie vom avea de a face cu circa 25 de misiuni plus câteva adiționale care se vor adăuga în full-version. Deci, ca în orice joc de strategie real-time, vei avea de construit, de căutat resurse, și bineînțeles de luptat. Vei începe ca lider în regatul tău, cel european, și vei începe să reunești cele trei regate, pentru că unde-i unu nu-i putere ... blah, blah, blah. Construcțiile pe care le vei realiza sunt de peste 20 de tipuri diferite: vei trece prin barăcile și casele cu care începi jocul și vei avansa prin depozitele de cherestea și vei ajunge la construcții mult mai avansate, care te vor înzestră cu tot felul de unități de luptă și o grămadă de arme de folosit în luptă. Partea bună este că aceste unități nu vor fi ca la alte jocuri (arcași, soldați ...) ci vei avea un fel de unități universale pe care le înărmezii cum vrei tu, ba chiar au abilitatea de a lăsa și folosi diferite lucruri pe care le găsești în drumul lor (de exemplu licori de vindecare). Voi exista și un soi de structuri superioare care vor da îmbunătățiri armelor și unităților în funcție de trăsătura structurii. Aceste clădiri upgrade-ite sunt: Cathedral,



Wizard's Trade, Crafts Guilds și Warrior's Guild și bineînțeles că fiecare sunt foarte greu de construit, necesitând o grămadă de resurse ceea ce durează o bună bucată de timp, deci este bine să avem în vedere de ce anume avem nevoie în acel moment pentru că va dura o altă bună bucată de timp până ne vom permite alte structuri superioare (nu uită să vă punete creierele la treabă). Este de la sine înțeles că în momentul în care veți construi Wizard's Guild veți avea magii mai puternice cum ar fi: ploaia de foc, chemarea spiritelor, invizibilitate. Vor fi misuni în care vom avea timp și resurse pentru a construi toate construcțiile superioare, iar în modul multiplayer fiecare jucător va avea o opțiune prin care se determină căte clădiri poate avea la un moment dat.

Un joc captivant

Acțiunea jocului dă de la o misiune la alta, încercând să mențină viu interesul jucătorului până la sfârșitul campaniei, neexistând un şablon în care să construiești, să cauți și să luptă. De exemplu, în prima misiune din demo, eroul cu care eram, împreună cu câțiva soldați pe care îi aveam la dispoziție, a trebuit să ajute un castel care era sub asediu, iar după eliberarea acestuia am aflat obiectivul următoarei mișcări pe care trebuia să o facă de la un han. După ce am aflat ceea ce trebuia am plecat spre locul cu pricina, dar bineînțeles că pe drum am mai omorât și pus pe fugă niște unități inamice care se plimbau ca la ele acasă. Următoarea misiune mi-a aruncat eroul singur în deșert unde trebuie să recuperez niște artifact-uri (chestii dintr-alea vechi cu informații referitoare la generațiile trecute, ca în AOE). Ceea ce este incitant este faptul că poți avea o misiune în care nu trebuie decât să-ți organizezi o bătălie cu un anumit număr de oameni, fără să construiești sau să cauți resurse. Există însă și alte misiuni în care obiectivul este, de exemplu, distrugerea unor



caste apropionate conduse de forțele răului, misiune unde trebuie să mă apuc de lucru: să cauți resurse, să construiești clădiri și unități pentru ca într-un final să asediez castelele respective. Totul are legătură cu ceea ce ai făcut înainte: poți câștiga experiență cu un erou în funcție de numărul de victorii pe care le-a obținut, și vor exista diferite moduri de a termina o campanie, lucru ce depinde tot de înăperearea misiunilor anterioare și de stilul pe care l-ai abordat. Poți alege diferite moduri de abordare a jocului, de construire a imperiului: „Way of Religion”, „Way of Magic”, „Way of Glory”, „Way of Trade and Crafts”, fiecare cu clădirile, unitățile și magiile specifice lui. Vor fi două tipuri diferite de resurse, primul, cel principal, fiind necesar pentru construirea oricărui imperiu, iar cel de-al doilea, fiind necesar pentru alegerea destinului unui imperiu.

Ceva nou, chiar revoluționar

O altă notă de originalitate de care dă dovadă jocul sunt elementele de RPG pe care le întâlnim în joc. Jocul rămâne totuși un RTS cu care suntem familiarizați cu toții dar va



avea o nuanță de RPG. Creatorii s-au gândit că ar putea fi interesantă îmbinarea celor două genuri, dar în jocul original, RTS-ul este cel care predomină. Dar pentru a pune la încercare creativitatea gamerilor, jocul va avea și un editor în care alegerea procentului de RTS și de RPG este la latitudinea noastră. Putem face o hartă pură RTS sau pură RPG sau o îmbinare între cele două așa cum ne place, dar interesant la acest editor este faptul că ne vom putea alege singuri imagini, sunete și muzică, toate din alte jocuri sau imagini reale din viață de zi cu zi, creând o misiune după bunul nostru plac. Judecând după grafică și tot ceea ce aduce nou, după părere mea acest joc va fi un imens succes printre iubitorii de RTS-uri, și cine stie, poate această combinație cu RPG va fi un lucru bun, care va prinde pe piață. Nu-i așa?

LEVEL DATA

Gen: RTS
 Producător: HAEMIMONT
 Distribuitor: HAEMIMONT
 Hardware: Pentium 166,
 32 MB RAM
 Placă 3D: Nu
 Multiplayer: Da
 Platformă: Win 95
 Data apariției: aprilie '99

Ny

Mad Trax

Mașini tari, viteză, scârțăit de cauciucuri...lată cam ce puteți găsi în noua realizare a celor de la Rayland Interactive. Capul sus și conduceți bine !!!



Cred că fiecărui dintre voi îi plac mașinile și în particular acele mașini care au ceva special, ceva care te face să întorci capul după ele pe stradă. Spun asta deoarece aproape toți cei care iubesc mașinile și în special cursele cu mașini, ar da orice să poată conduce o astfel de mașină. Ei bine, acest joc despre care am să vă scriu în acest articol, vă oferă posibilitatea să conduceți niște mașini pe care nu prea avem ocazia să le vedem pe străzi și care sunt convins că vă vor plăcea. Oricum unuia care este mort după mașini și curse sunt sigur că îi vor atrage atenția. Acest joc este unul dintre acelelea care îți oferă ceva distractiv și antrenant. *Mad Trax* reprezintă tot ceea ce își poate dori un joc de curse gen

arcade. Acțiunea se desfășoară într-un mediu futuristic care contribuie mult la originalitatea acestui joc. Dar spre deosebire de alte jocuri de curse din viitor, aici nu vei zbură cu nave sau alte vehicule spațiale ciudate, ci vei concura cu mașini. Mașinile sunt altfel decât cele pe care le-ai întâlnit în alte jocuri de acest gen. Oricum, pentru a putea înțelege ce înseamnă „altfel”, puteți admira acești superbi bolizi în screenshots-uri. Chiar dacă nu aveți de a face cu niște mașini obișnuite, acest lueru nu afectează manevrabilitatea acestora, care este destul de bună. Chiar dacă nu am jucat decât demo-ul, pot spune că acest joc este altfel decât ceea ce am jucat până acum. Este un joc cu o temă futuristică, dar din punct de vedere al fizicii din joc cei de la **Rayland Interactive** au încercat totuși să realizeze un joc cât mai aproape de realitate. Putem spune că în mare măsură le-a reușit acest lucru.

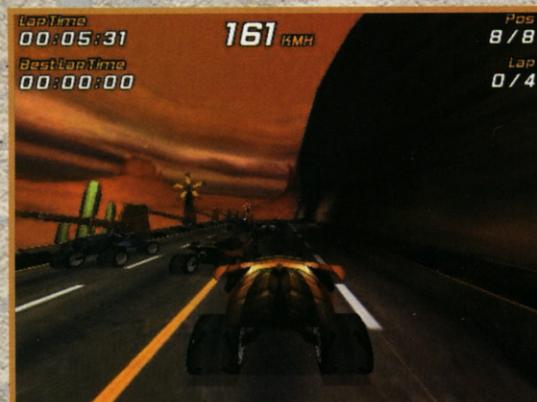
1, 2, 3...START!!!

Cam toate jocurile de acest gen care au apărut pe piață jocurile în 1998, au adus ceea nou și original care să atragă un număr cât mai mare de gameri. Pun pariu că foarte mulți dintre voi au probleme atunci când joacă un simulator de curse. Aceste probleme constau înținerea mașinii pe drum și asta nu din cauză că sunteți voi șoferi neprincipali. Bine, se poate să fiu și acesta unul dintre motive, însă principalul motiv îl constituie controlul în sine al mașinii. Niciodată nu mi-au plăcut acele jocuri în care te chinuți din răspunderi să nu te versi într-o răpă sau să nu iezi un stâlp în brațe. *Mad Trax* pare să fie un joc în care aceste probleme au fost mult diminuate. Cei de la **Rayland** au lucrat foarte mult la controlul mașinii, reușind să îl facă destul de precis încât să se descurce și cei care vor să desfereze tainele șoferiei.





Al-ul-este destul de competitiv. Să vedei ce gust amar și ce nervi o să vă faceți atunci când plecați printre ultimii sau când nu puteți să depășiți altă mașină. O dată ce ați intrat în joc vă puteți alege mașina cu care vreți să concurați din opt modele care mai de care mai haioase și mai supărăte. Fiecare dintre aceste mașini va avea propriile caracteristici tehnice, singura caracteristică comună fiind aceea că toate mașinile sunt descentate cu o tentă avangardistă. Caracteristicile tehnice ale mașinilor de care vă spuneam sunt setate astfel încât fiecare dintre acestea vor avea acceleratie, viteză maximă și manevrabilitate diferite. Jocul îți oferă posibilitatea să îți pregătești mașina așa cum vrei tu, în funcție de cursa în care vei participa. Acest editor a fost creat pentru a veni în ajutorul vostru deoarece fiecare cursă va cere ceva diferit de la mașina ta. Spre exemplu, într-o cursă cu multe viraje aveți nevoie de o mașină care să fie ușor de manevrat, stabila și cu reprez de acceleratie foarte bune. Pe parcursul jocului veți întâlni o serie de boost-uri sub forma unor power-ups. Acestea sunt imprăștiate pe traseu și trebuie să treci peste ele pentru a le putea folosi. Power-ups-urile constau în proiectile, mine, invulnerabilitate și boost-uri. Proiectile sunt de două feluri, astfel că unele vor fi ghidate, în timp ce altele vor distrugă orice întâlnire în cale. Minele vor fi lăsate în spate pentru a distrugă mașinile care au tipeul și săngele să se fișă după tine. Boost-ul îți va oferi un surplus de viteză pentru un moment scurt de timp ce invulnerabilitatea te va feri de shot-urile oponenților. Prin introducerea acestor power-ups-uri în joc, cei de la Rayland nu au dorit să realizeze un joc gen Carmageddon. Intenția lor a fost de a mări plăcerea jocului și de a crea impresia că trebuie să câștigi indiferent de ce mijloace te folosești, căci la capăt doar campionii se întâlnesc. De asemenea Mad Trax vă oferă 10 tipuri de track-uri pe care voi veți alerga. Acestea diferă între ele prin varietatea de scenarii, curbe și viraje. Designerii au realizat niște cascadorii destul de reușite cu salturi și răsuciri în aer care îți taie respirația. Traseele sunt astfel realizate încât îți dau posibilitatea să alegi anumite securități care însă se pot dovedi mai lungi decât drumul principal. Există două modalități de a juca Mad Trax. În modul single-player poti juca în ligă, împotriva altor concurenți sau contra cronometru. Liga vă oferă 20 de moduri de întreceri în urma cărora veți obține puncte.



De aceste puncte depinde clasarea voastră la finalul campionatului. De asemenea, există și suportul multiplayer care face tot deliciul jocului.

FINISH!!!

Ei, dragii mei, ce ziceți de acest joc?!? Vă place căm ce ați auzit până acum? Orice ați zice, eu tot cred că cei de la Rayland au făcut o treabă destul de bună cu *Mad Trax*, realizând astfel un joc de curse antrenant, cu mașini ale viitorului, în care lupii prin orice mijloace pentru a ieși pe primul loc, iar dacă cineva îndrăznește să îți se impotrivească sau să se pună cu tine, pui gunul pe el și îl distrugi pe nenorocit fără cea mai mică reținere. Putem spune că acțiunea jocului se asemănă la un moment dat cu din filmul VIPER, mai ales în momentele când alergi cu mașina ta și tragi în adversari încercând să-i scoți din joc. Eu unul aştept cu nerăbdare ca acest joc să apară pe piață pentru că tot ce am auzit până acum despre acest joc mă îndeamnă să pun mâna mea puternică și lucrată pe acest joc și să-l joc la sângă.



Poate, așa o să îmi satisfac una din fanteziile mele, adică să merg pe străzi cu bătrânuțul meu Ford și să mă „fac” cu cei care se cred piloți la volan. Și dacă cineva mă supără, să pot să îl kilăresc și să îl distrug junghiu care are tipeul să se pună cu Orionul meu. Of...Dar se pare că trebuie să mă mulțumesc doar eu acest joc. Ce să-i fac? Life is a bitch!!! Oricum, singura problemă cu care aş avea de luptă ar fi găborii dar... CENZURAT. În concluzie, incercați să faceți rost de acest joc as soon as se apără pe piață. Nu o să regretați!!!

Wild_Snake

LEVEL DATA

Gen: Action
Producător: Rayland Interactive
Distribuitor: Rayland
Hardware: Pentium 133, 24 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: februarie '99

Shogun

Cred că se simțea nevoie unei strategii care să abordeze și istoria și obiceiurile japoneze, și care să aibă un grad mare de verosimilitate.

Pe scurt, această strategie real-time are la bază un eveniment istoric adevărat din istoria Japoniei, mai exact perioada intitulată „Sengoku Jidai” sau mai pe americană „The Age of the Country at War”. În această perioadă Japonia era în tobil unui război civil. Război care a început cu conflictele care aveau loc în țără de-a lungul anilor, conflicte ce au fost amplificate de contactele cu vestul și creștinătatea. Deci, în această perioadă, majoritatea lorzilor feudali (denumirea lor japoneză – Daimyos), care bineînțeles că păstrează numele originale din acea vreme, aveau sănse egale de a deveni Shogun. Astfel începe războiul pentru deținerea supremăției din acea vreme. Este de la sine înțeles că rolul nostru în joc este de a conduce un clan în luptă pentru cucerirea titlului de shogun, având control asupra unei armate de oameni loiali Daimyos-ului lor. Bineînțeles că jocul include toate nivelele dintr-o strategie adevărată, pornind de la economie, politică și terminând cu cîmpurile de luptă unde ai nevoie de o tactică și o înzestrare militară bine pusă la punct pentru a face față trupelor inamice. Odată începută lupta, view-ul se schimbă, devenind unul specific RTS-urilor cunoscute de noi, ba pe deasupra vom putea vedea chiar și trăsăturile de pe față oamenilor proprii, pe care îi poți controla indiferent de numărul lor (poți da ordine și muta oști cu peste 5.000 de oameni). Bineînțeles că fiind un RTS, începe cu un număr limitat de unități și clădiri, pentru ca odată cu avansarea în economie și căștigarea de experiență să ai dreptul la unități mai avansate. Partea bună a jocului este faptul că nu ești obligat să joci numai campanii, ci poți alege fie numai să lupți direct pe cîmpul de luptă, fie să te ocupi de partea strategică a unui clan. Acest lucru este valabil și în modul multiplayer unde, dacă vă interesează

numai bătăliile, puteți intra direct în focul luptei, timp în care de partea strategică se vor ocupa alți jucători, sau pur și simplu scoatem partea strategică din joc și jucăm numai scenarii de luptă. Engine-ul de care dă dovadă acest joc poate părea complicat având în vedere că va trebui să controlezi o anumită regiune din Japonia, regiune pe care trebuie să o aperi împotriva hoardelor care vor dori nimicirea clanului tău (prin atacuri și asediî, prin încercarea de asasinate) dar va trebui și să o întreți, să ai grijă de economia ei, producția ce se desfășoară pe teritoriul tău, de mijloace de transport și bineînțeles că și de dezvoltarea tehnologiei atât în producție cât și în domeniul militar. Un lueru interesant dar care este luat tot din istoria Japoniei este și continuitatea unui clan, a unei familii. Va trebui deci să aveți un fiu care să continue tradițiile specifice clanului și lupta pentru a deveni shogun. Altfel, fără acest moștenitor, veți vedea mare scris pe ecran mesajul de Game Over (și ar fi păcat să nu puteți avea un moștenitor, nu credeti?). Și țineți cont că trecerea de la un Daimyos la succesorul său de drept se poate face nu numai în cazul în care liderul respectiv nu mai poate conduce clanul și chiar printr-o sinucidere (știți voi, harachiri care se pare că este un mod de a-ți spăla rușinea și a-ți salva onoarea printre mici oameni galbeni), fapt ce poate avantaja succesorul prin faptul că se va recalcula loialitatea, onoarea și alianțele clanului respectiv avându-se în vedere caracterul și personalitatea celui ales ca viitor Daimyos. Spre deosebire în alte RTS-uri unde aveai armate compuse din căteva zeci sau sute de unități, aici vei conduce trupe formate din mii de unități, divizii de până la 5000 de unități și țineți cont că fiecare unitate are propriul AI cu experiență, onoarea și loialitatea specifică ei. Și este de la sine înțeles că toate unitățile dintr-o trupă vor da o anumită caracteristică și experiență în luptă



trupei respective, lucru care te ajută să combini diferitele abilități de la unele unități cu cele de la altele (de exemplu combinarea samuraii cu armarul grea cu cavaleria grea și cu o grămadă de arcași și pușcași pentru a avea o divizie de apărare la care putem adăuga o trupă de cățiva samurai No-Dachi care se pricep la împărtăierea trupelor inamice compacte sau kilăfările celor răzlețe și puse pe fugă). Avantajul acestor combinații este că fiecare va ști ce să facă și va încerca să-și vadă de țintele la care se pricpe, pentru că dacă veți pune un pușcaș la luptă corp la corp și veți pierde că a-i zice „pește” și deci este bine să gândiți armatele în funcție de locul și tipul de luptă la care va lua parte. Acest lucru are să aibă o mare priză la gamerii acestui gen, mai ales și datorită AI-ului care în Shogun va atinge un nivel superior. Toate problemele întâlnite în alte jocuri de acest gen vor fi rezolvate, probleme care pur și simplu căleau pe nervi și determinau gamer-ii să renunțe la ele. Probleme ca: ignoranța

unor unități de a se implica în lupte ce se desfășură aproape de ele și cărora trebuie să le comandă manuală pentru a intra în luptă, plimbarea pe hartă a unor unități cărora le dădeau un punct în care să ajungă și ele în loc să aleagă o linie dreaptă începându-se ocolescă diferite obstacole pentru ca apoi să uite unde trebuie să ajungă sau pur și simplu se blocau într-un obstacol și renunțau la comanda dată de tine, ei bine nu vor mai apărea în acest joc, pentru liniețea nervilor noștri. Și pentru a fi și mai interesant, știți la ce s-au gîndit creatorii? Ei au zis că dacă tot este vorba despre o realitate istorică, ce-ar fi să apară și diferite calamități naturale și artificiale cum ar fi cutremurile, foamea (din proasta gospodărire a unei regiuni sau prin distrugere unor depozite și câmpuri de către inamici), raidul Mongolilor prin țară sau chiar revolte țărănești contra propriului Daimyo.



Sayonara, sau ceva de genul ăsta

Dacă stăm puțin și observăm cum vor descurge lucrurile în acest RTS, vom observa că clanurile în lupta lor pentru supremație vor intra în diferite intrigi politice, se vor uni între ele, vor semna tratate de pace pentru un sprinț comun (nu neapărat în luptă ci și în economie prin produse și tehnologii), iar de aici vor devia în trădări și înjungări pe la spate (ca niște buni amici politici), vor spiona și asasina diferiți lideri pentru a-și atinge scopul mult dorit. Într-un cuvânt, jocul va avea o acțiune complicată și incitantă și va pune la încercare



orice gamer care crede că știe totul despre real-time strategy. Shogun vrea să înceapă o nouă eră în lumea strategiilor prin AI-ul perfectionat, prin grafica care nu poate fi deținută 3D, totul pentru o experiență unică de RTS.

Nyk

LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: Dreamtime Interactive
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95
Data apariției: februarie '99



RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™

Haiosul Rayman începe o nouă aventură! Suspans, acțiune, grafică 3D și multe altele într-o altă versiune...



Acum mai bine de doi ani de zile apărea unul din jocurile care au scris istorie: Rayman. La vremea aceea, acest joc a fost unul dintre cele mai reușite titluri, instalându-se în topuri rapid și pentru vreme indelungată. Când amintești de firma UbiSoft este imposibil să nu te gândești imediat la Rayman și urmările acestuia: Rayman Gold și Rayman Designer. Acestea din urmă au constituit de fapt o continuare a aventurilor lui Rayman a cărui misiune era să elibereze lumea de răuăcătorii ce puseseră stăpânire pe ea. Rayman Gold oferea de fapt o serie de noi nivele, iar Rayman Designer era de fapt un editor de nivele avansat cu ajutorul căruia gamerul putea juca nivele

predefinite sau putea să-și creeze el singur un joc după pricereea și imaginația sa. Prestigiosul nume a mai fost folosit și pentru o serie de enciclopedii și alte softuri educaționale și de divertisment publicate de aceeași firmă.

Iată că după succesul enorm înregistrat de firma UbiSoft cu titlul Rayman, se pregătește pentru lansare o nouă versiune a acestui joc: *Rayman 2 - The Great Escape*. Multă gameri așteaptă deci cu nerăbdare lansarea acestui joc! Dar până când va fi sumat ceasul al doisprezecelea, iată câteva informații despre cum va arăta probabil cea mai interesantă aventură a anului cu 3 de nouă în coadă.

În primul și-n primul rând...

Da, s-o luăm cu-necupul... Numai că e greu să începi și e și mai greu să te oprești când ai de-a face cu un asemenea joc. Din

prima, ochiul exersat al unui gamer va descoperi că această versiune diferă în mod fundamental, atât ca formă cât și ca fond de toate celelalte titluri Rayman. Apar acum o serie de personaje noi, modul de desfașurare al acțiunii este cu totul altul... Era oarecum de așteptat acest lucru, pentru că **Ubisoft** a folosit aproape tot ceea ce poate oferi grafica 3D. Realizarea efectivă (programare, desenare etc.) vine după aceea de la sine... Cu condiția ca oamenii care înțapătuesc aceste lucruri să intre în pielea unor gameri și să gândească mereu: ce așteaptă ei de la acest joc, ce ar vrea ei să vadă...

Unreal, Half-Life, Quake II sunt designur jocuri care strălucesc prin calitatea grafică (toate trei utilizând același engine 3D), însă în care acțiunea se rezumă adesea la a curiau tot ce întâlnești în cale... Succesul acestor titluri vine după părarea mea din violentă și grafică. Da, sunt de acord că un joc trebuie să dispună de o grafică super pentru a avea succes, însă de ce de violentă? Lumea ar arăta mai frumos fără violentă - ar arăta ca lumea prin care Rayman străbate fără a vărsa nici o picătură de sânge și fără a folosi niciun ce arme sofisticate.

Story Line

Așa cum spuneam mai devreme, unul din elemente cele mai importante este povestea jocului. Aceasta poate spune experților imediat dacă au de-a face cu un potențial hit. Și de ce să nu spunem, Rayman ne-a fascinat în totdeauna cu povestile sale interesante și atât de frumos colorate. Așa că, ia haideți să vedem care este motivul pentru care

Rayman este pregătit să-și înceapă noua și lungă aventură pe râmul unei planete care în esență este pașnică.

A fost odată ca niciodată... Într-o lume îndepărtată și cunoscută nouă doar din povesti, a fost o bandă de pirăti fără scrupule ce au soșit pe planeta lui Rayman cu misiunea de a captura întreaga

populație. Aceștia lucează pentru un tâlhări care plănuiește deschiderea unui parc de distracții galactic. Astfel, toți locuitorii planetei sunt prinși și ținuți prizonieri pe o navă gigantă, o adeverărată citadelă. Până și Rayman este prins și închis în imensul oraș plutitor. Cu ajutorul unui prieten, Rayman scapă din celula sa și-și promite că nu va avea pace până când nu-i va vedea liberi pe toți prietenii săi prizonieri pe nava spațială. Șeful pirătilor realizează că Rayman este periculos și poruncescă ca nava să fie înconjurată cu un scut protector și își trimite în plus toți pirății să-l captureze pe Rayman viu sau mort. Numa că Rayman nu stă degeaba și o eliberează pe Ly, o felină, care îi explică cum să ajungă pe fortăreața zburătoare. Astfel, eroul nostru va fi nevoie să folosească drumurile așa-numiților

Smallbeings.

Pentru a deschide aceste drumuri, Smallbeingsii au nevoie de energie care la rândul

ei este adusă de Lumși

(luminițe mici și vii). De asemenea, Ly îi explică că va trebui să meargă în 4 temple și să aducă magicianului Polochus 4 elemente.

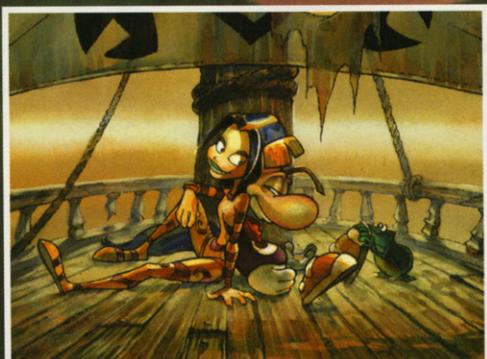
Drumurile ce duc la temple sunt înțesate, așa cum probabil că vă așteptați, de o mulțime de pirăți și de capcane naturale de tot felul. Și asta nu-i tot - nici templele nu sunt lipsite de pericole. O mulțime de ființe au încercat să

intre în templele respective și nici unul nu s-a mai întors viu de acolo. Din fericire, Rayman nu este singur! Acesta va merge în misiunea lui alături

de o serie de prieteni care atunci când sunt strigați, apar

și îl pot ajuta pe Rayman să treacă de obstacole folosind diverse vrăji. La sfârșitul jocului, folosind cele patru elemente, Polochus va deschide ultimul drum către Marea Barcă a pirătilor. În acest ultim drum Rayman va avea nevoie de ajutorul tuturor celor care fac parte din rezistență: Globox, Clark, Lums, Snake, Ly, Polochus, Whale... La sfârșitul unei lupte

de nedescris pe navă, Rayman va trebui să-l înfrunte pe marele boss și să-și elibereze oamenii. Pentru a accentua dramatismul acestui scenariu, **Ubisoft** a pregătit o serie întreagă de filmulețe, deosebit de reușite, care vor constitui deliciul gamerilor.



O lume minunată...

Gamerul va vizita în total 17 lumi diferite, fiecare lume fiind alcătuire din câteva nivale. Fiecare lume are un caracter foarte bine evidențiat. De exemplu, lumea în care își desfășoară pirații amarnica lor viață, este dominată de mașini, de alarme, de lasere și alte capcane. Pentru ca gamerul să-i elibereze pe toți prietenii lui Rayman, va trebui să acceseze și o serie de hărți speciale care trebuie găsite pe parcursul întregului joc.

Animatiile și toate celelalte elemente au fost extrem de bine transpusă sub formă digitală. Este unul din cele mai complexe titluri action/adventure anunțate pentru anul 1999. La fel ca în primul Rayman, gamerul nu va avea niciodată ocazia de a se plăcisi... mai tot timpul apărând



elemente noi. Jocul începe plin de suspans și se termină într-o atmosferă la fel de interesantă și inovatoare. Rayman va putea face în acest univers aproape orice. Astfel, eroul nostru va trebui să înnoate să se cătere, să-și folosească părul în loc de elici de elicopter, să se târască, să sară... să facă pe dracu-n patru să-și atingă țelul. Pe măsură ce Rayman va înainta în joc, va elibera o mulțime de prieteni cu puteri magice, care îi vor fi lui Rayman de mare folos în întreaga sa aventură. Grafica te lasă efectiv fără cuvinte, la fel și sunetul.



AI-ul inamicilor, diversitatea nivelor și avalanșa de elemente inovatoare care apar pe parcursul întregii aventuri este tot ce-și poate dori un gamer. Cele 48 de nivale existente în această versiune vor cunoaște după toate probabilitățile o extindere, astfel încât titlul va avea o viață lungă. Hei, Rayman is here! What are u waiting for?

Mr. President

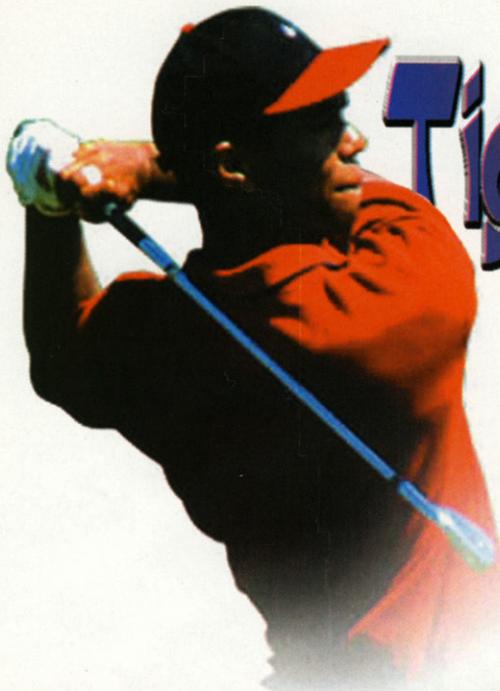
LEVEL DATA

Gen: Action/Adventure 3D
 Producător: UbiSoft
 Distribuitor: UbiSoft România
 Tel/Fax: 01/410509
 Hardware: Pentium 166,
 32 MB RAM
 Placă 3D: Da
 Multiplayer: Nu
 Platformă: Win 95, Win 98

REVIEW LEVEL REVIEW

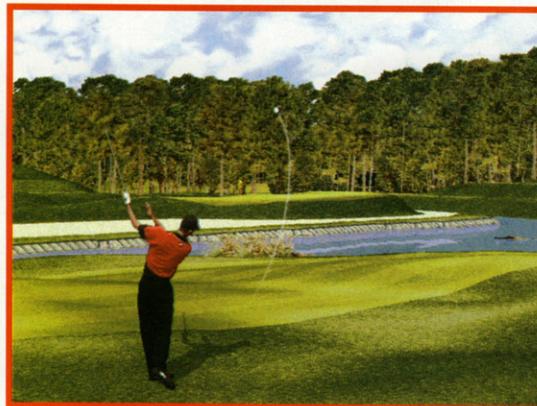
LEVEL

REVIEW



Tiger Woods 99

Golful .. Relaxant, recreativ, și chiar dacă unii i-au dat o tentă de snobism, este totuși un sport cu priză mare la publicul larg

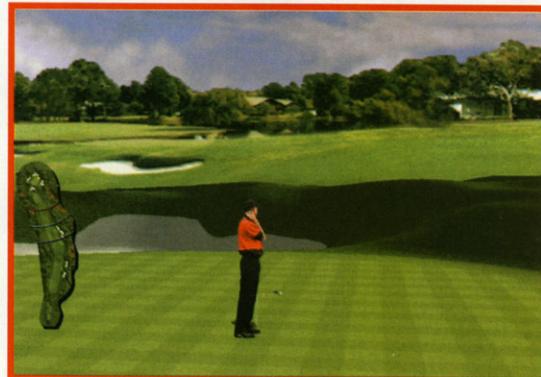


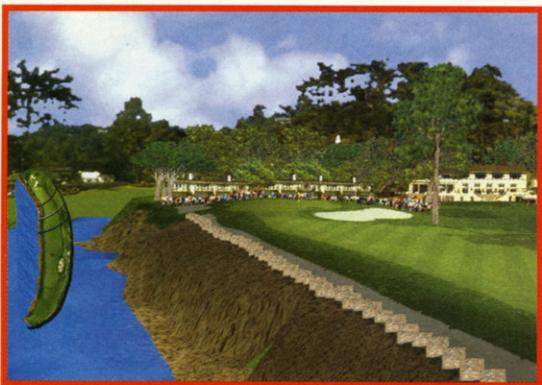
Luați-vă setul de crose și haideți să dăm o tură pe terenul de golf care, bineînțeles, este 3D. În orice categorie a sporturilor există campioni, persoane care au reușit să stăpânească sportul respectiv atât de bine încât au devenit idoli pentru fanii aceluiajoc. Michael Jordan este și va fi pentru o perioadă bună de timp cel mai mare jucător de baschet datorită calităților sale, dar nu s-a găsit cineva care să-i dedice un joc special pentru el. Spre deosebire de baschet, unde sunt foarte mulți jucători buni, în golf este nevoie de multă îndemânare și abilități exceptionale pentru a lăsa un nume în urma ta. Deci, domnul al căruia nume este arhicunoscut în branșa sportului, Tiger Woods, a reușit să impresioneze publicul prin calitățile sale, astfel încât **Electronic Arts** a hotărât că merită un joc care să-i poarte numele. A apărut astfel noul titlu din culisele studiourilor **EA Sports**, joc ce pune într-o grafică exceptională acest sport, permățând oricărui fan (al golfului și al lui Tiger Woods) să învețe și să practice cu ajutorul sfaturilor venite de la Woods acest sport. Chiar dacă la început veți crede că numele celebru Tiger Woods apare în acest joc numai pentru ca lumea să cumpere jocul, trebuie să vă informezi că greșești total. Dacă nu vă

place golful și nu sunteți fan al acestui mare jucător, vă sfătuiesc să uitați de acest joc deoarece jocul este în mare, mare măsură numai despre acest tigru al golfului. Începând cu imaginea lui (mă refer la faptul că personajul cu care veți juca este o clonă a lui Tiger, începând cu însășiarea și terminând cu mișcările sale specifice) totul se leagă de el: el vă va da sfaturi despre anumite lovitură pe care urmează să le efectuați, vă va povesti căte ceva despre fiecare traseu ce urmează a fi jucat și tot felul de alte lucruri sunt legate de acest jucător. Așa cum în viața golfului a creat o imagine diferită față de ceilalți jucători prin modul propriu de joc, tot astfel cu ajutorul celor de la **EA Sports**, va schimba ideea golfului pe calculator, deoarece este primul joc care va avea un accelerator 3D real-time. Acest lucru va face ca jocul să nu mai fie o reîncărcare continuă de slide-uri, de imagini în imagini, iar jucătorul va reuși să joace pe un teren de 16-20 de găuri în jur de 20-30 de minute (lucru apreciat de jucătorii de golf pe calculator).

Un joc simplu și drăguț

Eu personal nu mă prea omor cu jocurile care au la bază lor un sport (fotbal, baschet, etc) deoarece nu sunt un împătmimit al sportului, dar în schimb îmi face plăcere să văd ceva nou, ceva cu o grafică reușită, din care să reiasă că producătorul a muncit pentru jocul respectiv. Așa am pățit și cu acest joc, simulator de golf, care nu m-a atras de nici o culoare până când am văzut niște screenshot-uri din





joc și mi-am zis să văd totuși ce este cu el. Ei bine, după ce am intrat în el trebuie să vă mărturisesc că are o grafică bestială (acceleratorul grafic este optional, dar mă îndoiesc de rezoluția care este oferită în lipsa unuia), și toate opțiunile ce apar pe ecran sunt realizate super. Imaginea de început cu o grafică lină te linștește, și totul te imbie să rămăi în atmosferă creată de joc. Chiar și fața acestui Tiger Woods care apare în colțul stânga-sus (pe care eu nu l-am văzut în viață mea) este relaxantă (are un zâmbet ce-i luminează toată fața). Așa cum v-am spus mai înainte, acest Tiger vă poate da și sfaturi în legătură cu lovitura pe care

urmează să o faceți, sfaturi ce apar ca un mic filmulet prin activarea meniului din colțul dreapta-sus. Dacă sunteți încăpător în domeniul golfului ca mine, o să aveți mare nevoie de aceste sfaturi pentru că tot ce

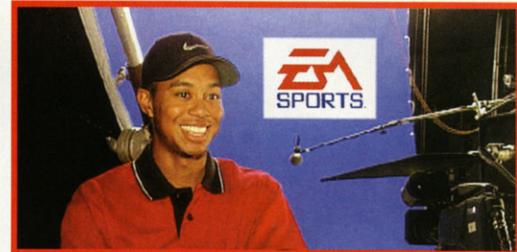
aveți la dispoziție este un set de crose de golf pe care eu personal habar nu am care și cum se folosesc. Bineînțeles, așa cum știe tot poporul, crosele se aleg în funcție de distanță și de obstacolele

care sunt în față (obstacole însemnând ape sau lovitură din interiorul unei gropi).

Chiar o lovitură de pe nisip necesită o îndemnare oarecare). Eu însă m-am chinuit mult până am

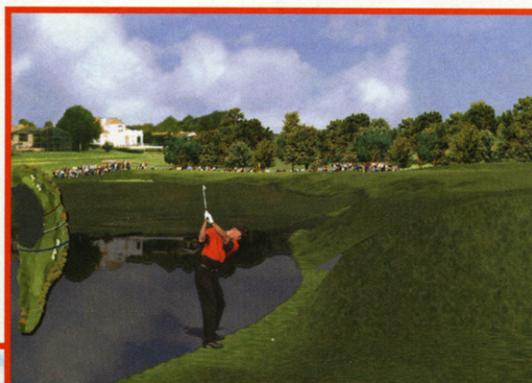
reușit să introduc mingea de golf în prima gaură, și cum terenul conținea și apă și nisip și dâmburi, vă dați seamă cum am trecut prin toate acestea. Trebuie să selectați crosa, viteza loviturii, modul de lovire a mingii și pe deasupra trebuie să jineți cont de viteza și de di-

reția vântului care își joacă rolul foarte bine. Un mic sfat: puneti mouse-ul pe săgeata din față jucătorului și jineți apăsat pentru a schimba direcția și punctul unde va cădea mingea. Aici veți observa că se deschide un mic ecran în dreptă sau stânga care vă va arăta unde va cădea mingea, dacă v-ați ales distanță cam mare. Atenție! Trebuie să vă selectați și modul în care va fi lovită mingea și direcția care îi va fi atașată mingii (acest lucru îl faceți acolo unde sunt săgețile și o mingă de golf desenată – colțul dreapta jos), și aceste lovitură sunt: Full, Putt, Bump, Chip, Pitch. Dacă nu vă interesează alegerea croselor și a vitezei cu care trebuie acestea lovite, puteți lăsa calculatorul să vă selecteze cea mai bună metodă de a lovi mingea și direcția pe care aceasta trebuie să o



urmăze (chestia asta îi va cam lua din farme și totul devine un click and wait pentru jucător și va lipsi implicarea creierului acestuia în joc). Un alt lucru important care nu îl veți afla nicăieri este că în momentul în care faceți clic pe mingea de golf pentru ca Tiger să execute lovitura, trebuie să mai faceți un clic tot acolo pentru a selecta căt de puternic să lovească mingea jucătorul (este ca un fel de „speed-o-metru” care vă va indica printre linie cămătăș căt de puternic să fie lovitura). Un alt lucru interesant este și momentul în care jucătorul execută lovitura: este o mișcare pe care o realizează indiferent de căt de tare lovește mingea sau de direcția pe care trebuie să o ia mingea, dar o face foarte natural, iar după lovitura se uită după mingă să vadă unde

are căzut. Tot în acest timp apare un ecran în care este filmată mingea pe toată durată în care stă în aer și până când cade jos pe pământ. În schimb, în momentul în care mingea este mai aproape de gaură, nu mai apare săgeata de direcție a mingii și pe pământ se face o carosare care va arăta configurația porțiunii de pământ până la gaură.

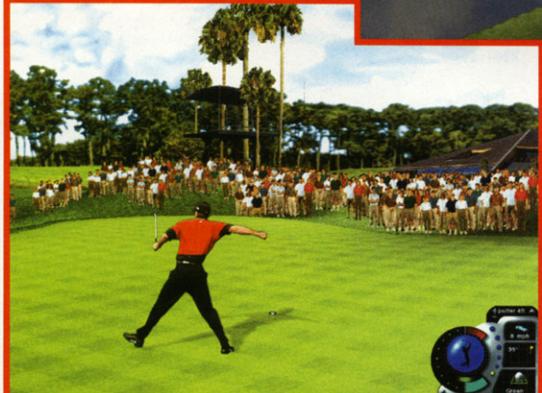


Și în final ...

Total diferit de alte jocuri de golf prin care am trecut, acest release de la EA Sports te relaxează prin grafica și modul de prezentare a diferitelor comenzi care se pot executa în timpul jocului. Deci, toate unele peste alta, avem un simulator de golf la îndemnă căre merită să aibă un loc în arhiva de jocuri pe care o deținem.

LEVEL DATA

Gen: Simulator golf
Producător: EA Sports
Distribuitor: Best Computers
Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM
Placă 3D: Optional
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95



NOTA **82**

Nyk

STRATOSPHERE

CONQUEST OF THE SKIES

lată că cei de la Kodiak Interactive au scos un joc absolut nou și original în care vei stăpâni și controla o uriașă fortăreață plutitoare, într-o strategie real-time de calitate.

Rareori ne este dat să jucăm un joc de strategie original, care să ne țină ore în fața calculatorului și care să ne ofere incercări care mai de care mai provocatoare. Ei bine, dragii mei, pot spune că din această categorie de jocuri, atât de rară, face parte și *Stratosphere*. Spun rară, deoarece foarte puține dintre jocurile lansate pe piață reușesc să placă și să fie jucate de un număr considerabil de gameri. și acest lucru depinde doar de căt de bine este realizat acel joc. Deci, când un astfel de joc reușit își face apariția pe piață, nu poate trece neobservat de către adevărații gameri. Sper ca acest joc să poposească cât mai curând în memoria calculatoarelor voastre, pentru a putea vedea că nu vă abușează, dar mai ales pentru a putea juca ceea ce totul nou și original. Acțiunea jocului este relativ simplă. Gamerii vor trebui să-și construiască o fortăreață plutitoare (în aer) pe care vor trebui să o controleze și să o conduce căt mai bine. Partea bună a acestui joc o reprezintă intriga, care este destul de interesantă și antrenantă. Lumea în care o să joci este o lume din viitor și poartă numele de New Earth. Această nouă lume plină de război este diferită de cele cu care ne-a obișnuit acest gen de joc. Misiunea ta în această lume dură este de a supraviețui și de a-ți apăra regatul de dușmani. Războaiele



de care vă aminteam mai înainte vă vor afecta în mod direct. Acestea sunt duse între aceste fortărețe, printre care se află și fortăreața ta. Orașele zburătoare se mișcă și se luptă la fel ca niște adevărate nave de război. Imediat după ce va începe jocul, vei asista la întoarcerea, după o lungă absență, a unuia dintre cei mai mari eroi ai vremii. Acest lucru surprinde pe toată lumea, deoarece mai toți îl credeau mort. Numai că acesta nu se întoarce cu gânduri pasnice și atacă regatul care fusese vecnea sa casă, ceea ce va conduce la o intriga interesantă.

About, playing the game...

Pentru a putea supraviețui din punct de vedere economic, va trebui să strângi minerale care îți vor asigura fondul necesar pentru a avea cât mai multe arme, tunuri sau unități de luptă. Aceste minerale vor fi adunate din zona munților sau vor fi luate de pe fortărețele dușmane în timpul luptelor. Mineralele se mai numesc „floatstones” deoarece acestea chiar plutesc. Modul de strângere al acestor minerale este foarte simplu, adică pur și simplu zburând pe lângă ele. Poți să construiești orice și oriunde, bineînțeles în limita bugetului. Pe lângă acest aspect va trebui să îți organizezi unitățile care sunt în număr de peste 60. Acestea sunt împărțite în 6 categorii: turnuri de control, unități de atac,

Finally...

Despre un joc se pot spune foarte multe lucruri și bune și rele. Menirea acestui articol este de a vă crea o imagine generală asupra acestui joc, de a vă arăta care sunt punctele lui bune și care sunt punctele lui slabe. Dar să revenim la oile noastre. Jocul este destul de dificil, adică trebuie să îți pui puțin mai multătărcuță la contribuție. Acest lucru se datorează AI-ului care este foarte performant, iar mintile voastre greu încercate vor trebui să-l învingă. Adevărată dificultate constă în modul în care te organizezi. Gânditi-vă și voi!!! Pe lângă faptul că veți fi atacați și loviți din toate părțile de către dușmani, dacă mai sunteți și dezorganizați vă dați seama cam ce o să iasă. Gradul de dificultate nu se poate schimba în timpul jocului, așa că dacă jucăți acest joc pentru prima oară, aveți grijă ce grad de dificultate vă setați.



unități defensive, unități care se ocupă cu aprovizionarea, jet-uri și un grup de unități amestecate care se numesc TechnoMage. În joc veți întâlni o mare varietate de arme cu care vă veți dota fortăreață, pornind de la o catapulță simplă până la o armă mai sofisticată. O dată ce înaintezi în joc și vei trece prin cele 24 de misiuni, poți fi avansat și poți avea acces la arme mai sofisticate și mai puternice. Însă partea cea mai bună este că vei comanda fortăreațe din ce în ce mai mari și recunoscute a fi foarte redutabile. Majoritatea misiunilor se bazează pe o gădire de bun strateg, în care doar cel care se organizează cel mai bine poate avea o șansă de a supraviețui. Așadar, putem spune că jocul se bazează în mare parte pe deciziile pe care le luai în timp ce jucăți. Stratosphere este un joc original și datorită modului în care este realizat. Spun asta deoarece grafica este foarte reușită, iar în ceea ce privește sunetul pot spune că este acceptabil. În timpul luptelor se poate seta un mod de vizualizare automată cu care vei putea avea o imagine de deasupra a acțiunii. Pe restul ecranului se vor afla centrele de control a tot ce este legat de joc.

Acest joc vă oferă mai multe tipuri preferențiale de gameplay. Pentru cei

care caută o provocare single-player de lungă durată, jocul vă oferă 24 de misiuni, care cu siguranță vă vor plăcea. O altă alternativă este varianta multiplayer unde sunt vreo 10 misiuni.

Luptele au loc într-un spațiu 3D destul de reușit. Background-ul este foarte detaliat, cu râuri, munți și orașe răspândite într-o parte și alta. De asemenea, mai există și zone în care veți întâlni lacuri, munți acoperiți cu zăpadă și chiar regiuni vulcanice.



înainte de a porni într-o campanie. Se pare că fortărețele conduse de calculator sunt mai bine echipate decât ale tale, iar cu micițele tale tunuri vei face față cu greu inamicilor. Suportul multiplayer permite unui număr de 4 gameri să ia parte la joc, iar placerea de a juca este mult mai mare în acest mod. Tot ce

trebuie să faceți este să încercați.

De fapt ce este *Stratosphere*?

Este un joc de strategie real-time, care îți atrage atenția imediat datorită intrigii originale și a faptului că este ceva cu totul nou. În aceste momente în care piața este invadată de foarte

multe jocuri de strategie, putem spune

că *Stratosphere* s-a clasat destul de bine printre jocurile de acest gen. Privit în ansamblu, acest joc se

dovedește a fi unul destul de bun. Sunt sigur că un jucător înrăutățit de strategii îl va considera destul de reușit și că va aprecia atmosfera excelentă din joc, completată de o muzică de calitate. Oricum, misiunea voastră este să îl jucăți la sângă și să vă formați propria voastră părere despre el. Acestea fiind spuse, vă urez să stăpâniți o fortăreață prosperă și solidă și să reușiți să învingeți pe toți cei care se pun în calea prosperității voastre.

LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: Kodiak Interactive

Distribuitor: Ripcord Games

Hardware: Pentium 133, 32 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

Wild Snake

NOTA **79**

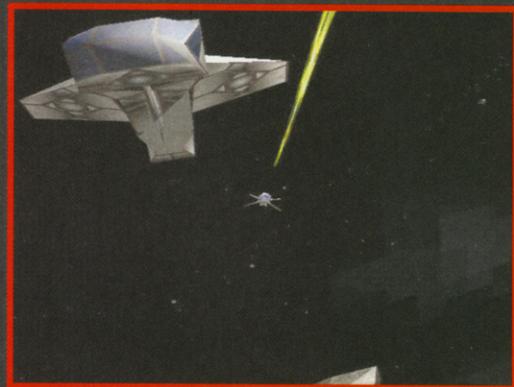
Ares Rising

Simulator de zbor spațial de mare calitate care vă va ține ore în șir în fața calculatorului

Umanitatea a ocupat toată galaxia, toate planetele locuibile, și le-a secat de resurse naturale. Astfel, supraviețuirea a devenit singura preocupare a umanității, fapt ce a dus la o serie de războiuri care nu fac decât să înrăutățească lucrurile. *Ares Rising* este un joc care tratează problemele rebelilor ce joacă după propriile lor reguli și care până la urmă se trezesc cu un preț pe capul lor. Tu vei fi un angajat al guvernului și va trebui să execuți ordinele acestuia. Numele tău este Marlowe, un mic mercenar plătit și obosit de miciile misiuni în care este trimis. Vei avea o navă de luptă în dotare și o bază militară în interiorul unui asteroid. Misiunile în care va trebui să pleci îți vor parveni sub forma unor e-mail-uri. Înainte de a pleca într-o misiune vei folosi un program de dotare a navei tale. Acest program, Squadron Manager Program, îți va oferi posibilitatea de a alege dintr-o mare varietate de echipamente, bineînțeles contra unei anumite sume de bani. Odată ce îți-ai echipat nava, poți pleca în misiune and...kick some ass. Misiunile pun accentul pe o abordare inteligentă. Adică poți să duci la bun sfârșit o misiune dacă ești băiat deștept și știi când să ataci și când să te retragi. Oricum, regula de bază este: cea mai bună apărare este atacul. În sfârșit, o tipă enigmatică pe numele ei Helena îți oferă un angajament care pare prea bun pentru a fi adevarat. Acest angajament include o mică bază, mai mulți bani de cheltuit, plus că faci munca ta obișnuită. Tot ce trebuie să faci este să o protejezi pe Helena.

About the game...

Prima misiune este una de antrenament în care ai posibilitatea de a te obișnui cu spațiul stelar și să vezi cum este să fii pilot de



navă stelară. Va trebui să zbori printre obstacole și să distrugi 3 sau 4 sateliți. Să zbori printre obstacole sună destul de ușor, dar nu este așa deoarece dacă nu ești destul de indemnănică îți poți pierde una dintre aripi sau chiar pe amândouă. Distrugerea sateliților este însă mai ușoară. Faci bum-bum și gata satelițul. După fiecare misiune vei putea recupera anumite echipamente și bineînțeles îți vei primi plata. După mai multe misiuni rezolvate, cu bani luăți îți vei putea cumpăra nave noi, echipament nou, alte arme mai performante și îți vei putea angaja un echipaj capabil. Grafica jocului este destul de slabă. Realizarea cockpit-ului lasă de dorit, iar engine-ul pe care este construită nava este bidimensional și utilizează o textură care ne aduce aminte de Atari 2600. Pentru a nu se intinde mai mult decât plăpuma, cei de la iMagine Studios au considerat că mai bine să se limiteze la ceva mai puțin inovator dar că de căt de calitate. Navele din joc sunt care mai de care mai performante. Vei avea de a face cu nave de reconoștere, cu bombardiere sau cu nave de atac. Aceste nave le poți dota cu mai multe tipuri de arme în funcție de tipul misiunii în care va trebui să pleci. Iată căteva tipuri de arme dispuse pe categorii: beam weapons, dropped weapons, mass cannons, missiles, projectile cannons sau rachete torpedos. Pe lângă arme va trebui să îți dotezi nava cu mai multe tipuri de echipamente: radar, securită, sisteme de ochire, senzori și altele. Personajele din joc au nume ciudate și fiecare are o personalitate proprie și un mod de a acționa diferit.

Concluzie finală

Ares Rising pune accentul pe rezolvarea inteligentă a problemelor. Față de celelalte jocuri de acest gen, în acesta misiunile de luptă pun probleme destul de serioase gamer-ilor și pot fi jucate și în opțiunea multiplayer. Totuși, *Ares Rising* nu prea depășește cu mult celelalte simulațoare spațiale, în ciuda ideilor interesante pe care le aduce. Asta nu înseamnă că vă va dezamăgi. Merită totuși să încercați, pentru că jocul are și căteva părți bune care sunt sigur vă vor plăcea și le veți găsi originale și de calitate.

Wild Snake



Nave de război

SC-15 LYNX – navă de recunoaștere

Este o navă de recunoaștere, un model vechi de peste 150 ani, dar care își face treaba foarte bine. Fabricată de Tetsuo Astronautics, această navă are o greutate de aproximativ 500 de tone. Nu este prea ușor de manevrat atunci când vrei să faci viraje sau alte manevre de zbor mai pretențioase. Toamna de aceea Lynx este folosită mai mult în misiunile de recunoaștere. Treaba este simplă: merge înainte, cercetează zonele după care o tăie în liniești. Pentru o navă mică, Lynx dispune de foarte mult spațiu în interior, fapt care o face foarte utilă în transportul echipamentelor. Este o navă ideală pentru acei mercenari care sunt noi în această afacere.



IPEC T-12 PUMA – bombardier

Bombardier de clasă medie, ideal pentru lovitură rapida. Chiar dacă este puțin mai greu de manevrat este foarte eficient în raidurile aeriene. Cântărește vreo 1800 de tone. Este un vehicul capabil să parcurgă distanțe foarte mari. Chiar dacă nu stă prea bine la capitolul viteză și manevrabilitate, PUMA va atrage atenția dușmanilor voștri, după care tot ce trebuie să faceti este bum-bum și dușmani-pauză.



The HITZMACHER – navă de atac

Această clasă de navă este un fel de Lynx îmbunătățit, atât din punct de vedere al aerodinamicii cât și din punct de vedere al vitezei de zbor și de atac. Chiar dacă costă de două ori mai mult decât un Lynx, își merită banii pentru că este mult mai eficientă. Orice veteran al simulațorilor de zbor spațial va aprecia calitățile acestei nave și o va găsi drept o navă de atac care-și face foarte bine treaba. The Hitzmacher are o viteză de zbor excellentă, aproximativ 90 m/s, fapt care o face deosebit de rapidă și foarte eficientă în atacurile rapide. Nava cântărește aproximativ 700 de tone, aproape cu 50% mai mult decât un Lynx.



The K'NORG THRASHER – navă de atac

Această navă este de categorie grea, ideală pentru mercenari care doresc să facă genocid, să distrugă tot ce întâlnesc în cale fără a căpăta nici un fel de zgârietură. The Thrasher cântărește aproximativ 1500 de tone, dar asta nu o împiedică să fie rapidă în misiunile de luptă. În ciuda faptului că este atât de grea, această navă are calități aproximativ egale cu ale unui Lynx. Cu o viteză maximă de peste 75 m/s, putem spune că Thrasher se poate pune de la egal la egal cu orice navă de clasă mai mică și cu o viteză superioară. Această navă este ideală pentru aceia care nu dispun de prea multe resurse financiare.



The K'NORG FIRESTORM – bombardier

Bombardier de categorie grea, Firestorm este una dintre cele mai temute nave din spațiul stelar. Chiar dacă este greoaiă în mișcări (viraje, viteză mică) această navă poate face față mai multor nave de categorie mai mică. Practic, putem spune că Firestorm este o fortăreță a spațiului care este foarte greu de doborât. Cântărește vreo 1850 de tone. Merită cumpărată pentru că doar la apariția ei dușmanii sunt puși pe fugă. Get a Firestorm !!!



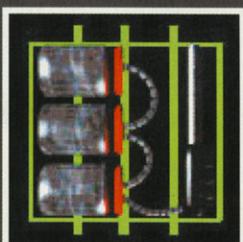
The GOVOROSK – navă de atac

Govorosk este o navă de atac de clasă medie care excellează prin calitatea manevrabilității și a rapidității cu care acționează. Cântărește aproximativ 1000 de tone și are o viteză de 80 m/s, ceea ce este mai mult decât bine pentru o navă cu o asemenea greutate. Această navă este recomandată acelora care sunt conștienți de faptul că nu mașina a făcut omul, ci omul a făcut mașina. Merită să încerci ce poate această navă.



LEVEL DATA

Gen: Simulator spatial
Producător: iMagine Studios
Distribuitor: iMagine Studios
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95



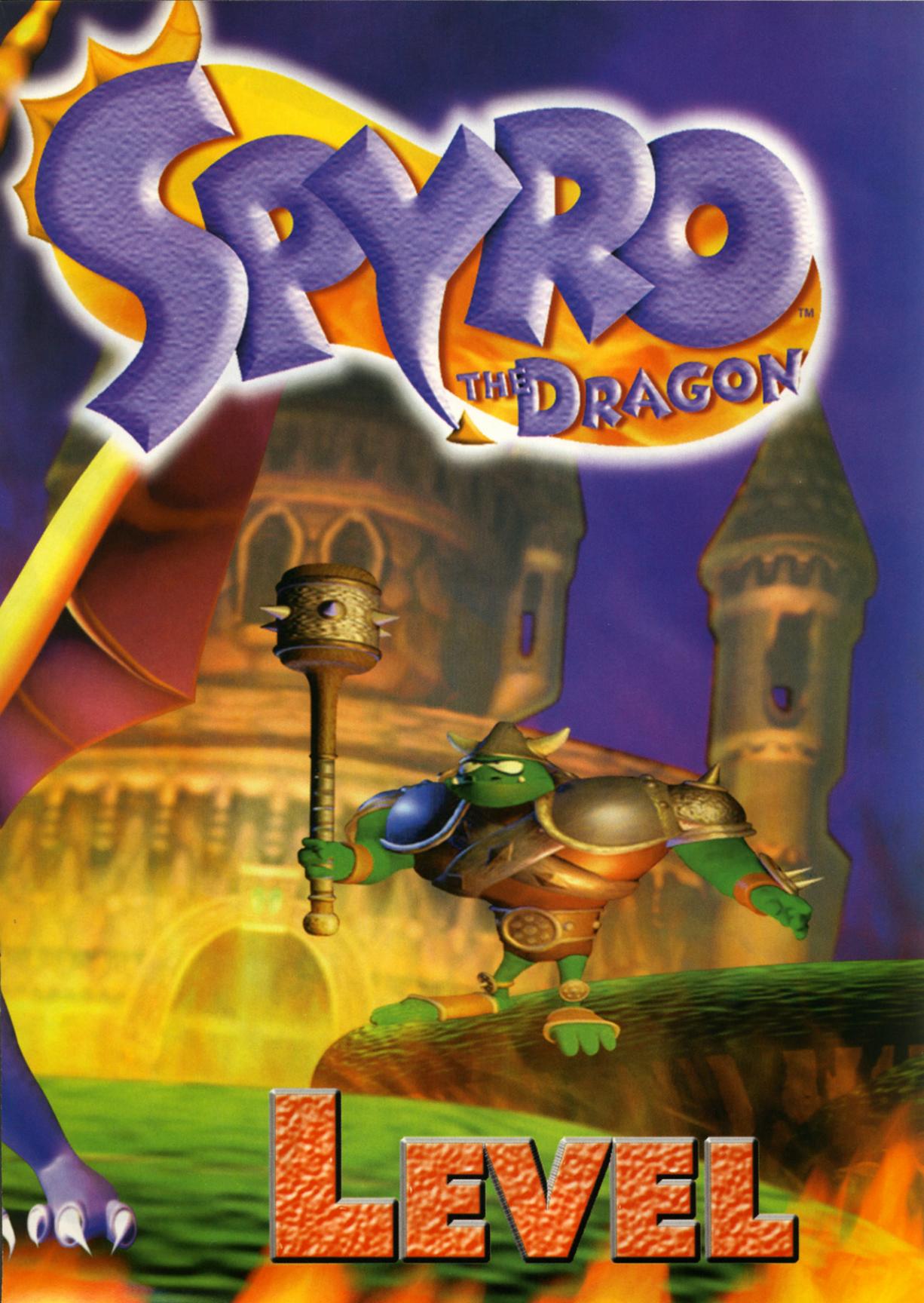
NOTA 87



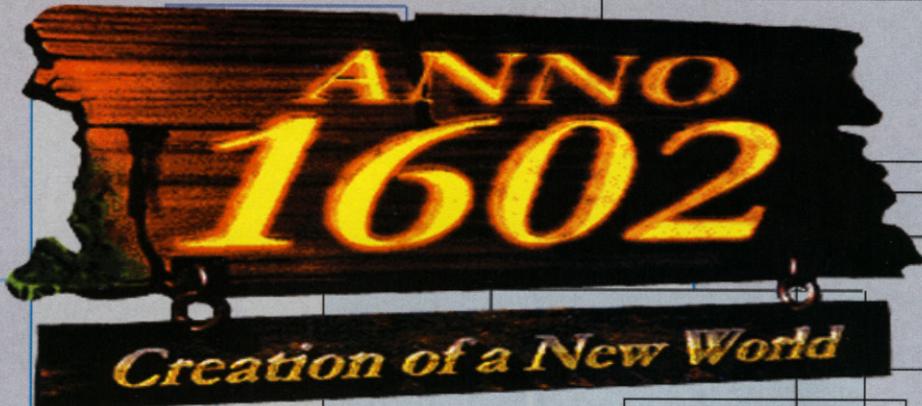


EAT





LEVEL



Sunflowers și maxDesign și-au dat mâna, hotărâți fiind să cărâme concurența reprezentată de Blue Byte. Și nu fac deloc treabă rea

După ce și-a consolidat pozitia pe piata cu jocuri precum *Die Fugger* sau *Holliday Island*, producătorul german Sunflowers răspunde provocării lansate de Blue Byte și aruncă în lumea tumultuoasă a strategiilor un nou joc *Anno 1602: Creation of a New World*. Deși se dorește un rival puternic pentru Settler III, dură cum poate remarcă și voi, bate mult mai mult spre Caesar 3. Deja v-ați dat seama că e vorba de un joc de strategie bazat mai mult pe dezvoltarea economică și presărată pe ici colo cu căte o bătălie pentru cei iubitori de vârsare de sânge. Cooperarea dintre Sunflowers și maxDesign a fost foarte fructuoasă, doavă fiind jocul în sine care ne va ține în față monitoarelor muuuuuuunt timp. Nu degeaba este candidatul cu cele mai mari șanse de a obține titlul de Jocul Anului în Germania.

Laaaand, ho!

Prin anul 1602 o corabie încărcată cu pioneri descoperă insulele lumii noi și se decid să le colonizeze. După ani de muncă asiduă și construirea unei economii infloritoare vor constata că nu se vor mai putea extinde decât prin forța armelor. Mai departe voi scrieți istoria. *Anno 1602* poate fi jucat în două moduri, ca un Colonization în real-time în care construiești și te tot dezvoltă până elimină definitiv concurența, sau ca în *Caesar 3*, abordând o campanie în care treci din scenariu în scenariu atingând bineînțeles anumite obiective. Aceste obiective sunt foarte diverse, de la stabilirea unei noi colonii, până la strângerea unui anumit număr de



credite sau salvarea unui oraș de la foame. Lumea în care se desfășoară acțiunea este o aglomerare aleatoare de insule, ce diferă de la un scenariu la altul. Fiecare insulă deține anumite resurse care, chiar dacă nu sunt absolut necesare la început, mai târziu nu te vei mai putea dezvolta fără ele. Să îți stabilești prima colonie pe o insulă cu căi mai multe resurse poate fi un avantaj enorm. Explorarea insulelor pentru determinarea resurselor se face extrem de ușor. Ancorezi navea pe sărmul insulei după care dai un clic pe butonul „explore”. După un scurt timp vei primi raportul privitor la bogățiile naturale ale insulei. Dacă ai găsit insula ideală, tot cu un simplu clic vei construi pe sărm un depozit, fondând astfel prima colonie.

Building a colony

În mare parte activitatea jucătorului se rezumă, ca și în *SimCity 2000*, la plasarea de clădiri și drumuri, coloniști făcând parte cea mai grea a muncii. Numărul clădirilor ce pot fi construite este destul de mare, dar unele nu pot fi realizate decât dacă resursele necesare sunt disponibile: mine de fier, cariere de piatră, etc. Altele nu pot fi construite decât dacă ai ajuns la un anumit grad de dezvoltare sau un anumit număr de coloniști. La început e bine să construiești vreo două-trei căsuțe de pădurari ca să nu intră în criză de material de construcție. La orice clădire productivă (și mă refer la ferme, tăietori de lemn, ateliere), este extrem de important să ținem seama de eficacitatea acestora. Un tăietor de lemn



ne trebuie să aibă în raza să suficienți copaci pentru a putea lăsa la capacitate maximă. Această rază poate fi vizualizată printr-un clic pe clădirea respectivă. În afara de copaci și grău nu toate plantile pot fi cultivate pe o insulă și nici la aceeași rată de eficacitate. Nu construiești o fermă de mirodenii, decât dacă acestea pot fi cultivate pe insula respectivă. Atunci când ai stabilit resursele insulei și primii și un raport (100% sau 50%) ce reprezintă eficacitatea producției respective culturi pe acea insulă. Pentru a obține un produs finit (unelte, bijuterii, arme, hrana, vin, etc.) pe care populația să le poată folosi trebuie construit un întreg lanț de producție. Să luăm de exemplu uneltele. Construiești o mină ce va extrage mineralul de fier: un fierar va tipi mineralul producând bare de oțel care vor fi transformate în unelte într-un atelier. Pentru ca aceste produse să poată fi realizate și mai apoi să ajungă acolo unde și nevoie de ele, trebuie construită o rețea de drumuri. Fiindcă tot am ajuns aici vreau să subliniez faptul că odată produsul dinsă depozit, este disponibil pentru orice magazin din oraș, ceea ce scade din realism. Și după producție am ajuns la partea cea mai delicată a oricărui coloniu: camenii. Pentru ca populația să crească și nevoie de locuințe, care pot fi construite doar în raza unui depozit sau market place. Singurul tip de locuință pe care pot să-l construiești sunt niște cicoabe amărate de lemn, însă acestea cu timpul (ca și în Caesar 3), vor evolua în funcție de aprovizionare și de calitatea ocupanților. Dacă pionerii se mulțumesc doar cu puțină hrana, coloniști, cetățenii și aristocrații ce

vor veni pe urmă vor avea pretenții ceva mai mari. Vor dori tutun, vin, bijuterii, o capelă unde să se roage, o școală, o cărciumă și multe altele. Ascensiunea socială a unor pătuți a locuitorilor poate fi observată ușor prin arhitectura locuințelor lor. Dacă selectezi o casă vei putea observa tipul ocupanților, necesitățile acestora și chiar starea de spirit vis-a-vis de viața orașului. Mai sunt o serie întreagă de clădiri care au ca scop protecția cetățenilor: pompieri, spitale, palisade și turnuri de supraveghere.

War drums

Cu timpul, odată cu extinderea, vei constata că oricât ai produce nu este necesar pentru a satisface necesarul populației. Și atunci ai două moduri de a rezolva situația: 1) pasnic, prin comerț și 2) prin forță militară. Comerțul este destul de costisitor și nu îți poate oferi nici el întotdeauna tot ceea ce ai nevoie. Dacă una



din cele trei națiuni rivale nu-ți pot oferi ce ai nevoie (și de obicei nu prea o fac) mai ales să ai o șansă cu negocierii independenți despre care nimeni nu stie de unde vin. Unicul loc în care se poate face comerț sunt docurile, dar fiindcă acestea sunt primele clădiri ale unui oraș, această problemă s-a rezolvat. Odată ce și-ai construit o mică flotă poți seta drumuri comerciale prin care navele vor căra anumite produse între docuri automat. Acestea sunt deosebit de utile din moment ce pe o insulă produci cacao, pe alta zahăr și așa mai departe. Pe unele dintre insule poți întâlni indieni, care deși sunt pașnic, ocupă un spațiu desul de vast ce ar fi putut fi folosit în alte scopuri (aviz amatorilor). Și ute așa am trecut la partea militară a jocului, deși este slab reprezentată și nu este tocmai punctul forte al jocului. Poți produce muschete, săbii, tunuri și poți antrena soldați în castele. Luptele se vor da în real-time și se asemănă un pic cu Warcraft. Cele mai interesante vor fi însă bătăliile navale, poate și fiindcă vor fi mai numeroase (dată fiind întinderea imensă de apei), dar și datorită piratilor care pândesc navele comerciale. Războiul este extrem de costisitor, atât în privința costului armelor și clădirilor, cât și în menținerea lor, și poate duce repede un imperiu la faliment. Așa că bazează-ți mai mult pe structuri defensive și construiește-ți regimile doar atunci când este absolut necesar.

Anno 1602 este genul de joc „îmîsto, dar nimic nou”. Dar cu toate acestea ne va ține legăti de mouse mult timp, datorită dinamismului acțiunii și graficilor superbe, poate doar datorită setei noastre de strategii de bună calitate sau poate chiar datorită multiplayer-ului în care patru amici se pot întrece, pot forma alianțe sau se pot măcelări. Singura bubă pe care am găsit-o ar fi faptul că poți distruge, din greșeală, mult prea ușor clădiri importante (curățarea terenului nu costă nici măcar un leu). Un „do you really want to...” cred că ar fi fost necesar, în rest toate bune și frumoase. Și mai ales distractive!

Claude



LEVEL DATA

Gen: Strategie real-time
Producător: Sunflowers IES și maxDesign

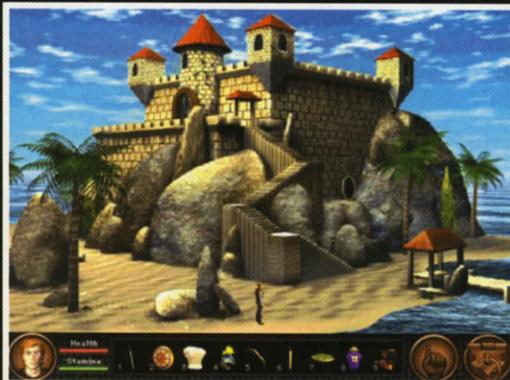
Distribuitor: Sunflowers IES
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 92

Quest for Glory V: Dragon Fire

Iată că după succesul celor patru predecesori ai lui, *Dragon Fire* se vrea cel mai bun din această serie. Și acest lucru îl vom vedea în cele ce urmează

Așa cum am menționat, *Dragon Fire* face parte dintr-o serie de RPG-uri ce poartă numele de *Quest for Glory*. Există mai multe asemănări cu realizările precedente dar, amintesc pentru început opțiunea de a alege dintre trei eroi pe care îi vei comanda (un luptător puternic, un magician misterios și un hot). Vei avea însă și alte personaje cum ar fi Elsa, un luptător simplu. Toate personajele au anumite abilități pe care le selecțiați voi: magie, abilități de luptă, de apărare, viteză, agerime, cunoștințe. Odată selectat personajul sunteți aruncat pe insula Silmaria, iar o muzică plăcută vă gădilă urechile. A, era să uit, acest joc este un third person view, dar nu în modul în care sunteți obișnuiți voi ci veți vedea o parte a insulei în centrul căreia se află eroul nostru. De controlat îl controlați cu săgețile și drept să vă spun este un control cam nașpa deoarece nu veți vedea pe unde merge, iar în momentul în care îl puneti să urce niște scări nu veți vedea pe unde urcă și trebuie să bărbătii până se poziționează el singur. Lăsând la o parte acest aspect care pe mine m-a cam enervat există lucruri care pur și simplu încântă. Unul dintre acestea este modul în care se schimbă imaginea când mișcați eroul pe ecran: dacă se apropie, se apropie și imaginea mai mult de el dar într-un mod deosebit. Un alt lucru care este super realizat este inotul prin apă. Odată ajuns la docuri mergeți cu el spre apă și va efectua singur un salt în apă, după care decorul este cel de sub apă și începi inotul, care este cool realizat (ceva gen Tomb Raider) cu o grafică 3D și cu tot felul de lărueri care zac pe fundul oceanului, iar toate adunate fac din acest inot o delectare a ochilor. Personajele care populează insula sunt bine realizate, chiar dacă sunt tot felul de ciudăjenii (căimi, pisici dar cu corp umanoid), iar conversațiile pe care le ai cu ei sunt verbale și sunt deosebite



deoarece au niște glasuri rupte din poveștile gen „O Mie și Una de Nopti”. Cum orice pădure are și uscăturile ei, așa și aici, vor fi oameni care vor dori ca tu să nu ajungi rege dar vor exista și niște prieteni buni care te vor ajuta. Liontaur Paladin, Rakeesh, și excentricul vrăjitor Erasmus te vor ajuta cum vor putea în acestul tău de a deveni rege. Și cum față de celelalte glorioase quest-uri trebuie să avem ceva cu totul diferit, iată că creatorii acestei serii s-au gândit că eroului nostru nu i-ar strica puțin romantism (ati cîtit bine, veți putea flirta cu diferite personaje, ba chiar puteți avea și o aventură romantică cu ele). Un alt lucru care mi-a plăcut, chiar dacă la început m-a cam speriat, este faptul că totul este real-time: ziua devine noapte pentru ca apoi să răsără zorile și să se lumineze din nou, eroul are nevoie de mâncare altfel își pierde din puteri și devine vulnerabil pentru monștrii ce locuiesc pe insulă și care nu prea îți cont că tu vrei să devii rege. Tot ceea ce întreprinzi are un efect asupra ta, înveți din lucrurile anterioare și devii mai bun, reușind să faci lucruri la sfârșitul jocului care la început nici nu știai ce înseamnă.

Și ceva despre tehnica din joc

Grafica 3D este construită cu tehnica de voxeli și renunță la poligoanele care dominau celelalte jocuri din serie, iar imaginile din background folosesc tehnologia de la Silicon Graphics. Jocul are sunete 3D, iar muzica are o calitate deosebită. Personajele, (care sunt de asemenea 3D), au fost realizate de SoftImage și 3D Studio Max. Toate aceste nume sunt adevărate și din prima privire



aruncată asupra jocului vă veți convinge de calitatea acestui joc.

Dar haidet să vă fac un tur al țării în care veți ajunge rege (dacă veți ajunge): Silmaria este ca să zic așa țara peste care aș dori să fiu rege. Are o frumusețe deosebită dată de peisajul luxuriant al unei insule și este populată de oameni care ar face orice pentru regele lor. Este o țară de vis, așa că vă voi prezenta câteva locuri mai importante cu care veți avea de a face:

West Gate

Această poartă este intrarea într-o parte a orașului care este foarte bine păzită de niște gardieni cam duși cu barca, care în loc să te întrebe ce cauți tu acolo, încep să te atace fără nici o somatică. În această parte a orașului veți găsi și două locuri în care orice erou poate găsi puțină liniște. Unul este Adventure's Guild unde toți eroii se adună pentru a sta la „bârfă” și pentru a se pune la punct cu ultimele nouătăți care circulă prin oraș. Alt loc este un han, Gnome Ann's Land Inn, unde puteți gusta din cele mai rafinate, ciudate și neobișnuite mâncăruri.

Nobhill

Această regiune din oraș este dedicată în întregime celor nobili, celor cu bani și celor care au un anumit rol în conducerea insulei. Aici magicianul insulei a construit un dispozitiv de teleportare în care se pare că au dispărut deja un anumit număr de persoane în mod misterios. De aceea este bine să fim prevăzători

în ceea ce privește lucru cu acest magician Erasmus. Tot aici se află și Hall of Kings unde se află tronul regelui insulei și camera consilierilor.

Town Square

Așa cum spune și numele aici este piata centrală din oraș, inima orașului, unde tot felul de comercianți vând și cumpără de la alimamente și obiecte diferite până la vrăji și licori magice, tot ceea ce își dorește să cumpere un vizitator. Aici se află magazinul cu vrăji unde orice erou poate cumpăra anumite licori și poate renunța la puterea proprie pentru unele magii de care se poate folosi ulterior. Și cum orice oraș care se respectă are și o bancă, aici în Town Square există cea mai sigură bancă unde poți să-ți depui economiile.

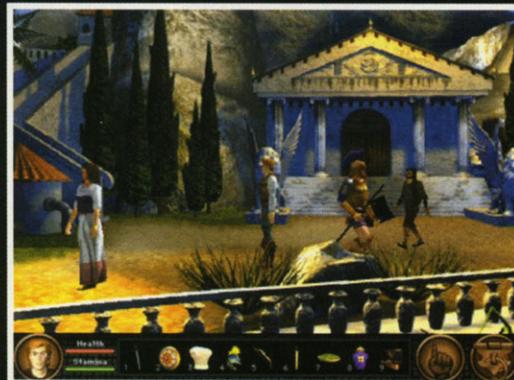


Town Docks

Ați ghicit, este malul insulei unde este instalat portul. De aici poți intra în fortăreața orașului sau pur și simplu poți naviga prin apele cristaline care se sparg de lângă. Tot aici este și hanul Dead Parrot unde poți juca cărți cu localnicii și te poți relaxa ascultând povestile lor.

The Med Sea

O plimbare cu barca ne ajută nu numai să ne relaxăm dar și să ajungem la insulele din apropierea insulei principale Silmaria. Puteți și înota sub suprafața mării unde puteți găsi tot felul de indicii și ajutoare cum ar fi tridentul.



LEVEL DATA

Gen: RPG
Producător: Sierra Studios
Distribuitor: Sierra Studios
Hardware: Pentium 90,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA **86**

Starcraft: Brood War

Lupta pentru supraviețuire a celor trei specii a atins apogeul. Care dintre ele va reuși să le domine pe celelalte două?



Iată că a trecut aproape un an de când Protossi și Zergii au intrat în viața noastră. Încetul cu încetul, steaua mutantilor zergi și a templarilor protossi începuse să pălească. Iar salvarea lor vine de acolo de unde o și așteptau, de la **Blizzard**. De Crăciun moșul ăla roșu și gras ne-a adus un cadou mult așteptat, *Starcraft: Brood War*. Și uite așa ne vom mai pierde câteva luni bune killerind zergi, protossi sau terrani.

Add-on

În mare, *Starcraft: Brood War* aduce câteva hărți noi, câteva trupe și strategii noi pentru fiecare specie, și rezolvă cea mai



mare parte a bug-urilor raportate până acum. Fiecare specie a primit câteva trupe noi care folosite cu înțelepciune pot fi diferență dintre victorie și înfrângere. Terranii au primit medicii care vindecă soldații aflați în prima linie, iar pe deasupra pot îndepărta și substanțele dăunătoare oricărui tip de organism. O altă unitate sosită în sprijinul oamenilor sunt navele Valkyrie, foarte bune împotriva altor obiecte zburătoare și capabile să respingă atacuri masive. Protossi, după ce că și ăsa erau cei mai bine dotări și mai puternici, au primit cele mai multe trupe noi, trei la număr. Corsair, o navă ce poate neutraliza trupele de sol. Dark Templar, care, ca și Observer-ul, pentru a îl vedea ai nevoie de detectori, și în final Dark Archon care se formează din comuniunea a doi Dark Templari și care pot controla cu ajutorul mintii trupele inamice. Zergii rămân în continuu cele mai slabe creațuri, Devourer și Lurker nereușind să se ridice la nivelul impus de inovațiile celorlalte rase. Se pare că **Blizzard** vrea cu



tot dinadinsul ca Zergii să piardă această confruntare.

Veteranii Starcraft vor avea ce vedeal! Pe lângă noile unități s-au introdus și o mulțime de hărți și lumi noi, cum ar fi Dark Templar Twilight-World sau tmururile din Korhal. Campaniile din *Starcraft: Brood War* sunt foarte grele, iar începătorii ar trebui să încerce mai întâi Starcraft. Umila mica părere este însă că Starcraft nu este un joc single, el este în toate topurile numai pentru răvagiile care le-a făcut în lumea multiplayer. Iar *Brood War* continuă pe aceeași notă. De data aceasta s-ar putea ca din cauza terenurilor încă neexplorate și a trupelor noi introduce, veterani să aibă probleme chiar și în fața unor novici. Deci fără îndoială, nu trebuie să vă mai sperați de X-ulescu care are cincisprezece stele pe Battle.net, cu un pic de cap și un dram de noroc s-ar putea să-i strică ziua.

De la moartea Overmind-ului, fiecare specie a avut timp să-și dezvolte noi echipamente de luptă, de la noi mutanți zergi la Dark Templarii protoss. Va trebui să adopti noi strategii pentru a avea o șansă de supraviețuire în bătălia ce urmează. Iar o strategie bună include o cunoaștere a posibilităților proprii precum și ale inamicului.

Medic – Terran Field Surgeon

Noi studii au demonstrat că vindecarea trupelor în timpul luptei este mult mai eficiență și mai ieftină decât să antrenezi noi recruti. Și din nou femeile au fost chemate să-și facă datoria în prima linie. Grupul este produs în Barracks și necesită Academy, iar calitățile lor sunt Heal (vindecă rănilor oricărui organism, inclusiv alienii) și Restoration (îndepărtează orice efect nedorit al anumitor magii sau substanțe).

Valkyrie – Terran Missile Frigate

O nouă navă de luptă cu un design modern, o armă perfectă pentru atacuri rapide sau pentru a opri valurile de asalt inamic. Valkyrie este construită într-un Starport și necesită Armory și Control Tower. Rachetele H.A.L.O. folosite la impact nu afectează numai țintă ci aplică ceva stricăciuni și trupelor din jur pe o rază de 3x3.

Corsair – Protoss Support Fighter

Corsair este o navă de luptă creată de Dark Templari, special pentru luptele împotriva Zergilor și Terranilor. Se obține din Stargate și nu are nevoie de alte construcții preliminare. Corsair poate trimite asupra inamicilor de la sol Disruption Web care le va paraliza pentru o anumită perioadă de timp.

Dark Templar – Protoss Assassin

Renegăti până nu de mult, aceștia au fost reacceptați de protossi, și sunt o forță de temut. Pot fi produși în Gateway dar

Coloana sonoră, în mare parte aceeași din Starcraft, este mai mult decât perfectă. Nu numai că se adaptează tempo-ului bătăliei dar și diferă de la o rasă la cealaltă. Personajele își păstrează replicile tăioase și sarcastice, mai ales atunci când te plăcisești și continuă să click-ăiești pe ele în continuu.

Concluzii

Starcraft: Brood War nu este numai un simplu add-on. El nu numai că se ridică la standardele Starcraft dar le și depășește devenind un joc independent. Pe lângă unitățile și hărțile noi, *Brood War* scrie o nouă pagină în istoria luptei celor trei specii,

numai după ce s-a construit Templar Archives. Permanent, Cloaking le permite să se deplaseze printre trupele inamice destul de ușor, mai ales dacă nu au fost detectați, iar prin Dark Archon Meld, doi Dark Templar se pot contopi pentru a forma un Dark Archon.

Dark Archon – Protoss Psionic Entity

Deși din punct de vedere fizic sunt destul de slabii, Dark Archon posedă o imensă forță psionică. Dark Archon se formează din contopirea a doi Dark Templari. Forța psionică pe care o posedă le permite să susțină puternic din spate trupele aliate, Feedback (ținta pierde toată energia și primește și un damage echivalent cu cantitatea de energie pierdută), Mind Control (orice trupă poate fi „furată” de la inamic astfel), Maelstrom (pentru o perioadă de timp toți inamicii pe o anumită rază în jurul Archonului se vor afla în imposibilitatea de a acționa).

Devourer – Zerg Heavy Strike Flyer

Devourer este un monstru extrem de veninos, creat pentru a împoșca un număr foarte mare de inamici cu o atrăvă foarte puternică. Este produs în Mutalisk dacă deții și Greater Spire. Deși atacă numai zburătoare, Corrosive Venom-ul cu care atacă este extrem de puternic și afectează și trupele din imediata apropiere. Navele afectate se vor manevra din ce în ce mai dificil.

Lurker – Zerg Heavy Support Beast

O armă de asediul redutabilă, capabilă să se îngroape și să atace din adâpostul său subteran. Se naște în Hydralisk și necesită construirea unui Lair și al unui Aspect Research. Ca orice mutant Zerg se poate îngropa, cu deosebirea că și poate ataca din această postură. Arma sa cea mai periculoasă este Subterranean Spines care atunci când pleacă în linie dreaptă spre țintă atinge tot ce întâlneste în cale.



dar și o nouă pagină din viața noastră. Și ce e mai important, după ce ai terminat *Brood War* te apucă dorul de un Starcraft, și apoi iar *Brood War*... Ehe, știau cei de la **Blizzard** ce fac! Oricum distracție plăcută pe battle.net.

Claude

LEVEL DATA

Gen: Real Time Strategy
Producător: Blizzard
Distribuitor: Blizzard
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

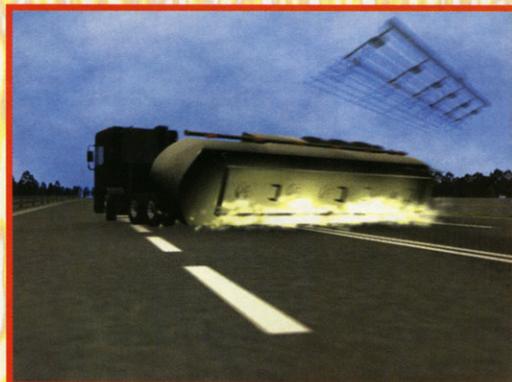
NOTA **88**



Emergency: Fighters for Life

Ce-ar fi dacă ai fi șeful departamentului care se ocupă de accidente de la A la Z, incluzând salvarea, poliția și chiar pompierii? Cool or what?

Îată un joc care până nu am pus mâna să-l joc nu mi-a trezit de loc curiozitatea, screenshot-urile pe care le văzusem nefiind prea interesante. Și cum a trebuit să fiu eu cel care avea să facă articolul de față, am pus mâna pe joc și am început să văd despre ce este vorba. Ei bine, am rămas surprins când am văzut că am de comandat mai multe unități de prevenire și remediere a dezastrelor și a accidentelor. În joc comanzi pompieri, medici, paramedici, polițiști, conduci mașini de salvare, de poliție, de pompieri (care



sunt de mai multe feluri: cu scară, simple, unități aditionale), camioane de remorcare a mașinilor accidentate, elicoptere de salvare, buldozere, bârci și avioane. A, era să uit că era mai important, jocul este gen Commandos Behind Enemy Lines, deci este un joc de strategie real-time și căt se poate de realist, engine-ul căt și accidentele pe care le veți întâlni în joc fiind deosebit de reale. Veți vedea accidente care vă vor face pielea găină, urme de cauciucuri pe stradă, răniți pe jos pe lângă mașini sau mașini care se întâmplă să și ardă. Toate acestea îți dau o imagine despre cum a avut loc accidentul și atunci trebuie să te gândești că mai repede la ce unități ai nevoie, ce fel de personal este potrivit pentru acel dezastru. Până la ora la care am scris articolul am terminat doar trei misiuni, aşa că vă voi spune puțin cam ce fel de personal și unități ai în dotare la început și cam cum operează aceste unități, pentru că la început mi-a luat vreo 15-20 de minute până m-am prins cum se pregătește un echipaj pentru diferitele accidente care le întâlnii în joc. La început veți avea o singură bază la dispoziție, iar mașinile de care dispuneți sunt: o mașină de pompieri, o salvare (o dubă și o mașină mică), o mașină de poliție și un camion de remorcare. Trebuie să țineți cont că fiecare mașină duce numai personalul care este adevărat mașinii respective, spun asta pentru că am încercat să urc un polițist într-un elicopter și culmea nu a vrut (i-o fi fost frică, cred). De ce nu am prins eu de la început a fost faptul că fiecare mașină pe care o folosești trebuie să fie încărcată cu personalul de care are nevoie, altfel pleacă goală, numai cu șoferul. Fiecare





misiune vă va da un anumit număr de bani (credite) cu ajutorul căreia cumpărați personalul pentru accidentul respectiv (aveți la dispoziție unitatea, dar fiecare mașină și om costă, nimic nu e gratuit). La salvări aveți doi oameni cu targă și doctorul, ambii intră în dubă, dar în mașină mică intră numai doctorul, mașina mică având viteză mai mare, ceea ce este folositor în cazul în care vă grăbiți să ajungeți mai repede la locul accidentului. În schimb, numai cu dubă puteți căra răniții la spital. Mașina de pompieri, prima de care dispuneti, este cea mai normală mașină de pompieri, cu un tanăr de apă și anumite de unele de prevenire a incendiilor cum ar fi: extintoare, tăietor de metale, etc. Aveți grija ce fel de personal punete în mașină deoarece aveți pompieri simpli, cu măști de gaze și costume speciale. Fiți atenți deoarece banii sunt limitați și pentru un incendiu mic nu aveți nevoie de oameni cu costume speciale care costă mai mult. Acesta este un neajuns pentru că odată cheltuiți banii nu veți primi altii până la următoarea misiune și va trebui să reincepeți misiunea respectivă. Jocul este real-time, de aceea trebuie să porniți căt mai repede cu unitățile spre locul accidentului altfel oamenii accidentați vor mori și veți reîncepe misiunea. De aceea, suirea personalului în mașini trebuie să fie căt mai rapidă, astfel: clic pe mașina pe care vreți să o luăți și clic pe personalul potrivit (nu trebuie neapărat să așteptați până cobaoră pe teava aia ca la pompieri ci faceți clic pe start și mașina va porni imediat cu personalul selectat). Odată ajunsi la locul accidentului puneti imediat doctorii să verifice starea răniților care ar putea să moară în drum spre spital (dacă nu sunt în afara oricărui pericol) și verificăți cu pompierii care au tăietor de metale mașinile aflate în accident pentru a extrage eventualul răniț ce s-ar afla în ele. Un pompier poate fi echipat cu accesoriu ce se află în mașină dacă, după ce ați selectat pompierul, faceți un clic pe mașina de pompieri și în partea de jos a ecranului vor apărea opțiunile ce le puteți selecta pentru acel pompier. Polițiștii pot fi puși în trafic pentru a întoarce mașinile care ar putea încurca misiunea de salvare sau ar putea bloca traficul (căz în care veți



pierde misiunea respectivă). Bineîntele că după recuperarea victimelor toate mașinile avariate trebuie luate de la locul accidentului pentru ca circulația să revină la normal, lucru pe care îl veți face cu camioanele de remorcare. Un lucru important este să nu plecați cu mașinile de salvare și să uitați medicii pentru că va trebui să plătiți altă mașină de salvare pentru a-i recupera și pe ei.

Ceva despre joc

Dar haideți să vă povestesc ceva și despre misiunile și celelalte lucruri care vă așteaptă în această strategie RTS. Misiunile variază de la incendii, inundații, accidente rutiere și navale, accidente din diferite domenii: parcuri de distracții, meciuri de fotbal, prăbușiri de avioane. Astea sunt cele mai simple deoarece veți avea de-a face cu tot felul de calamități cum ar fi: explozia de la centrala nucleară Chernobyl din 1986, o scurgere de gaze otrăvitoare într-o stație de metrou din Tokyo în 1995, precum și accidentul aviatic ce a avut loc la demonstrația de avioane de la Ramstein în 1988 din Germania. Totul este antrenant și pur și simplu nu ai cum să te plăcășești, de exemplu, într-o misiune trebuie să aibă loc o cursă de mașini de Formula 1, iar începutul misiunii constă în amplasarea unităților de prevenire a accidentelor și a celor mobile în caz căr ar avea loc un accident. Bineîntele că există și anumite inconveniente, cum ar fi: mișcarea unităților pe ecran (știți voi, genul de joc în care trimiți o unitate să ajungă într-un anumit loc și te trezești că nu a ajuns și s-a blocat într-un copac



sau între alte două mașini), sau faptul că view-ul de care dă dovdă jocul este stas, ca să zic așa, și nu prea poți observa anumite detalii mărunte (într-o misiune în care a avut loc un accident pe autostradă trebuie să trimiți un polițist să pună un semn pentru ca șoferii să micșoreze viteză și să nu se producă altă accidente, iar acest semn trebuie să-l cauți mult până îl vei găsi). Eu să am pătit, am pus un polițist care să oprească mașinile și m-am trezit că a trecut unul cu un Porsche peste el și a rămas numai un morman de carne pe sose, iar în mașina de poliție care se afla pe autostradă a intrat altul cu o altă mașină și au explodat amândouă. Alt neajuns al acestui view este

mărimea lui, pentru că în unele misiuni ai o scenă destul de mare și trebuie să faci scroll pe totă scena și pierzi astfel destul de mult timp. Părți bune și părți rele, dar nimic nu este perfect, deci avem un joc captivant care vă oferă un feeling diferit față de alte RTS-uri prin faptul că vezi accidente, calamități și totul depinde de tine pentru a remedia aceste lucruri și a salva viețile celor implicați.

LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: WizardWorks
Distribuitor: WizardWorks
Hardware: Pentium 120,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA **82**



Aventura – visul multora, dar din păcate este o realitate pentru prea puțini dintre noi. Pentru a putea totuși simți flitorul primejdiei, nivelul adrenalinei ridicându-se, săngelul infierbântându-se în vine, omul și-a imaginat tot felul de lumi fantastice unde nu există plătisicală. Și cum reușim să pătrundem în aceste lumi? Cu ajutorul cărților, filmelor și bineînțeleș al joacelor pe computer. De curând, o firmă evasă necunoscută, **Bethesda**, ne-a trimis în lumea mistică și plină de neprevăzut a corsarilor.

Sail away

Sfârșitul unei noi ere se apropie. Într-o perioadă de lupte îndelungate, Imperiul lui Tiber Septim anexeaază rând pe rând regatele din Tamriel, într-o continuă cursă pentru glorie și cuceriri. Septim a întâlnit rezistență destul de puternică în Hammerfell, ținutul în care locuiesc The Redguards. Thassad II, The High King of Hammerfell, a rezistat eroic invaziilor imperiale, deși vedea cu regret restul regatelor căzând unul după celălalt. Dar, într-o bună zi, ajutată și de trădările de la curte,

Mai țineți minte cărțile și filmele cu corsari care ne-au umplut copilăria? Cred că nu a fost vreunul dintre noi care să nu se viseze măcar odată plin de cicatrici, dar neînfricat la cărma corăbiei sale plină cu viteji

moartea vine să-și ia tributul din palatul din Hammerfell.

Odă cu moartea lui Thassad, Hammerfell cade prădă unui săngerios război civil între cele două fracțiuni: The Crowns, care doreau să ducă mai departe visul de independență al regelui Thassad, și The Forebears, care au acceptat dominarea Imperiului. Tânărul prinț A'Tor, fiul lui

Thassad și moștenitorul tronului, obține victorii glorioase în dauna Lordului Vagron, conducătorul Forebear-ilor. Însă aceștia din urmă vor încheia un pact cu împăratul, care-i va permite lui Tiber Septim să-și aducă armatele în Hammerfell și să distrugă forțele slabite ale prințului.

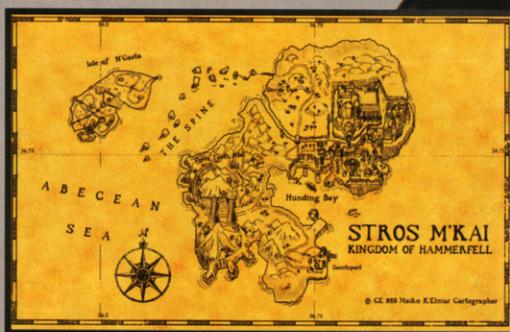
Ultima bătălie s-a dat în portul Stros M'Kai, ultimul bastion al rezistenței patrioților. Prințul A'Tor și oamenii lui au luptat cu toată

vitejie pe care îi o dă disperarea, dar până la urmă au fost înfrâni. Temându-se de o revoltă a Redguards-ilor, care nu au suportat niciodată o dominație străină, Tiber Septim stabilește garnizoane în toate orașele din Hammerfell. Lord Richton, cel care l-a învins pe A'Tor în bătălia de la Stros M'Kai, este numit guvernator provizoriu al orașului. Iar stilul lui de conducere nu este tocmai cel mai bland. Redguardii prea îndrăzneți fie sunt uciși, fie dispar. Printre cei dispăruți se numără și sora ta, Iszara.

Tu ești Cyrus, un mercenar Redguard, care a părăsit Hammerfell cu mult timp în urmă pentru a se perinde pe la granitele Imperiului. Ai jurat că nu te vei mai întoarce niciodată, iar motivul pentru care ai plecat este încă viu în memoria ta. Nu găzile imperiale, dragonii sau legiuinile de monștrii te împiedică să te întorci în Hammerfell, ci frica de a da ochii cu sora ta. Și astă pentru că încă nu știi dacă te-a iertat că i-ai ucis soțul în acea încăierare stupidă provocată de căteva pahare în plus. Însă vesta de dispariție a Iszarei te-a determinat să lasi deosebit de multă și să te reintorci pentru a afla motivul pentru care s-a făcut nevăzută, și eventual să o găsești.

Let the adventure begin

Aventura lui Cyrus începe încă de pe corabia care-l aduce la Stros M'Kai. Pe drum aceasta este atacată de niște pirați care se autointitulează „The Restless League”.





Pentru a-ți putea continua drumul va trebui să scapi de ei, lucru ușor de realizat de altfel. După ce ajungi în Stros M'Kai, te vei întâlni cu Tobias, un mai vechi prieten al tău care te-a anunțat de dispariția Iszarei, și de aici începe căutarea soiei tale.

Pentru a obține informațiile necesare va trebui să vorbești cu diferite personaje, mai mult sau mai puțin dubioase, mai mult sau mai puțin umane. De exemplu, unele lucruri destul de utile le-am aflat de la un... papagal. Deși gărzile imperiale nu au treabă cu tine, vor reacționa foarte violent atunci când vei scoate sabia din teacă, astăzi în cazul în care te-au văzut. Controlul este destul de ușor, și pe lângă asta mai este și configurabil. Pe lângă tastele direcționale obișnuite, mai ai una pentru sărit, una de action (ceea ce înseamnă orice de la mănuirea sabiei până la deschiderea ușilor, culegerea obiectelor sau discuțiile cu personajele), și încă o tastă pentru scoaterea sau introducerea sabiei în teacă. Pe lângă acestea mai există și taste auxiliare pentru harti, jurnal și vindecarea rănilor (atunci când ai cu ce). Jurnalul este mai mult decât folositor, abundență informațiilor pe care le obții de la celelalte personaje fiind atât de mare încât ai avea nevoie de o memorie de elefant pentru a ține minte tot. Jurnalul va nota automat informațiile strict necesare pe care le vei obține. Ca orice joc ce se respectă grafica este unul din lucrurile care ne fură ochii din primul moment, iar dacă vă mai spun că suportă și 3Dfx, nu cred că vă mai trebuie prea multe amănunte pentru a vă da seama de ceea ce vă vor vedea ochișorii. Punctul forte al graficii sunt arhitectura și structura clădirilor. Orașul Stros M'Kai este o capodoperă în acest domeniu, clădirile nu numai că se potrivesc perfect dar sunt și aranjate pentru a da impresia de oraș. Din păcate, dă un pic înapoi atunci când e vorba de personaje. O parte din articolele de îmbrăcăminte și obiectele purtate par „vopsite” pe ele, iar atunci

când vorbesc nu li se mișcă buzele de loc. În rest nici o critică. Nici măcar în domeniul sunetelor, care sunt poate cele mai reușite. Muzica este de o calitate extraordinară și se încadrează perfect cu atmosfera. Unul din sunetele mele preferate este clinchetul scos de două săbii încleștate, care este atât de real încât ai senzația că ești martor la duel. Dialogurile aparțin unor actori și diferă de la un personaj la celălalt, un lucru remarcabil. Ce mai, în domeniul audio **Bethesda** a depășit granițele impuse până acum de alți monștri sacri ai industriei de jocuri.

Dar poate că vă plăcăsesc prea mult, iar voi stați deja cu *Redguard* pe monitoare așteptând să-l lansați. Dați-i drumul fiindcă veți avea parte de o aventură de neuitat, care nu merită nici o secundă în plus de așteptare.

Claude



LEVEL DATA

Gen: Adventure/RPG
Producător: Bethesda
Distribuitor: Bethesda
Hardware: Pentium 200,
32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA 94



Anul acesta ne-au invadat o mulțime de RPG-uri. Mai bune, mai slabe, asta numai noi gamerii decidem...

Anunțarea jocului *Hexplore*, și prezentarea primelor idei și screenshot-uri a făcut vălvă în lumea gamerilor. Să fie oare acest joc mai bun decât *Diablo* sau *Fallout*? O campanie de prezentare destul de agresivă ne-a făcut să credem că da. Dar a venit și data lansării, iar dezamăgirea a fost mai mare decât speranțele pe care le aveam de a vedea un joc tare. Folosind un engine inovator bazat pe voxeli, VoxIso, jocul are un potențial impresionant și o mulțime de elemente care lipsesc din RPG-urile clasice, ca de exemplu posibilitatea de „zoom in” și „zoom out” în orice moment, sau posibilitatea rotirii imaginii în orice direcție ceea ce permite observarea unor personaje, obiecte, capane sau pasaje secrete aflate în spatele unor ziduri sau ridicături de teren. Însă din păcate grafica este super slabă, foarte pixelată, ceea ce chiar nu credeam să mai văd la acest sfârșit de mileniu.



The Book of Hexplore

ACTIONUA jocului are loc într-o atmosferă medievală în niște ținuturi uitate de lume, dar pline de comori. În aceste țărănumi, Garkham, Grand Master of the Black Magicians, a jurat că va pune mâna pe Book of Hexplore. Din acest moment întreaga lume se află în pericol. De ce? Fiindcă acest manuscris antic, vechi și de demult îi va conduce pe posesorii lui în Grădina Edenului, locul unde se odihnește Puterea Divină. Conștiinții de acest imens pericol, patru eroi își unesc destinele pentru a impiedica planurile lui Garkham și astfel începe aventura... O aventură ce promite mult, dar care nu a reușit decât să ne dezamăgească. Prima dezamăgire s-a numit grafică și deja v-am amintit-o. Urmează acum capitolul sunete. Muzica și dialogurile sunt la înălțime. Personajele au voci proprii, și chiar accente, monștrii au sunete destul de „evil”, iar muzica se potrivește perfect cu atmosfera jocului. În schimb, lipsesc cu desăvârșire sunetele mediului, păsărelele, tunetele, fulgerele, și alte chestii de acest gen. Zgomotele de luptă nu se regăsesc nici ele, zângăniț de săbii, vâjăit de săgeți, urlete de durere. Si apoi jocul în sine arată slab și este plăcitor. Povestea precum și ceea ce ai de făcut în joc o să le afli în ceea ce urmărește în dialoguri cu NPC-urile.





ceea ce e un lucru drăguț și care te poate obliga într-un fel să mai stai în fața calculatorului. Dar cu toate acestea jocul este extrem de plăcitor, grupul tău colindă un teritoriu vast și necunoscut (ce-i al lui e-al lui, tărâmurile noi trebuie explorate, ele nefiind cunoscute dinainte) și mai dă din când în când de căte un inamic. Eseňa jocului sunt luptele, iar acestea sunt jalnice, patetice. Selectezi eroul tău, dai clic pe adversar și o secundă mai târziu unul dintre ei cade mort.



Sunetele și animația legate de acest moment al jocului sunt de la slab în jos. Atunci când în luptă sunt implicate mai multe personaje, deja nu-ți mai poti da seama care-s ai săi și care-s inamicii, în consecință nu-ți mai poti controla eroii și implicit lupta. Plus că strategia de luptă e de obicei „Tot înainte!”, încercarea de a ataca un anumit adversar cu un anumit luptător cerând un efort de butonare mult prea mare. Sfârșitul luptei, atunci când ești victorios, înseamnă în orice RPG puncte de experiență și diverse item-uri. La fel și în *Hexplore*, dar experiența simbolizată de o stea ce zace lângă cadavrele inamicilor nu poate fi luată decât de un singur erou, fără să fie împărtășită întregului grup. Deci, dacă vrei să-ți evoluie toate personajele în mod egal, va trebui să culegi cu fiecare stele de experiență. Dacă vreunul dintre eroii tăi moare, lucru care se va întâmpla destul de des și exasperant de usor, nu trebuie să te impacțezi. Cel decedat se transformă într-o fantomă ce va urma restul grupului, și în anumite locuri există niște altare care îi vor readuce la viață. Iar pe lângă asta sunt destule cărciumi, hanuri de unde poți recrutta alți aventurieri oricând. Adversarii uciși (printr-o metodă foarte ciudată) se topesc efectiv la 2-3 secunde după ce au fost doborâți. Era mult mai mișto dacă mai zăboveau un pic pe lumea asta și treceau printr-un stadiu de descompunere care să explice dispariția lor prematură. Un alt element supărător este faptul că și atunci când ai selectat tot grupul, personajul care fusese selectat anterior va rămâne un fel de lider al grupului, care va culege toate obiectele.

Concluzii de final

Hexplore este un joc care s-a vrut inovator, și de ce să ne ascundem după deget, a adus și elemente noi, dar deși se dorea un RPG, tinde mai mult spre genul action/adventure.

Multiplayer-ul în care 4 prieteni puteau colindă lumea într-un mod cooperativ era și el un punct de atracție. Din păcate, grafica foarte slabă, luptele a căror realizare nici nu mai vreau să o comentez, și un număr limitat de lucruri care poți să le faci, trag acest joc în subsolurile topurilor. Poate dacă realizatorii, **Helio Visions**, s-ar fi aplicat un pic mai mult asupra graficii și a luptelor, *Hexplore* ar fi putut fi un mare hit. Sincer, nici nu știu de ce s-au grăbit să-l arunce pe piață. Să-i și speriat oare anunțarea unor jocuri precum Ultima Ascension, Fallout 2 sau Return to Krondor? Oricum, cine știe, poate un *Hexplore* 2 va aduce ceea ce producătorii au „omis” să introducă în această versiune.

Claude



LEVEL DATA

Gen: Action/adventure/RPG
Producător: Helio Visions
Distribuitor: Infogrames
Hardware: Pentium 133,
16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **73**

THIEF: THE DARK PROJECT

Un first person revoluționar ce introduce misterul, subterfugii și hoția într-un gen de jocuri suprasaturat de împușcături și killăreli fără nici un rost

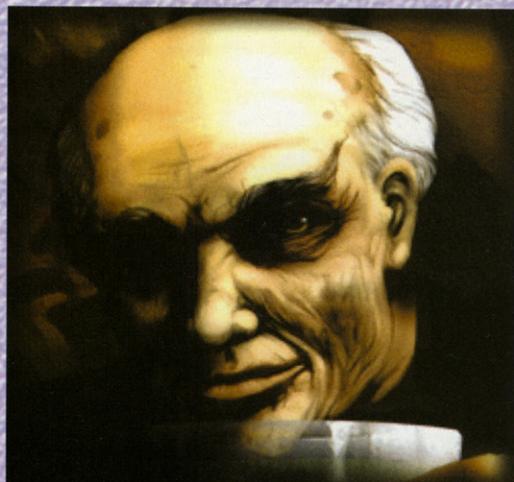
Personal nu am fost niciodată un fan prea înfocat al first person-urilor, nu pentru că nu am apreciat munca depusă la realizarea lor, grafica sau sunetelor (de multe ori extraordinare), ci pentru că nu reușeau să mă înțină prea mult în fața monitorului. Să intri din cameră în cameră și să omori tot ce întâlnesci în cale nu mi s-a părut niciodată cel mai atractiv mod de a-mi petrece ceasurile în compania computerelor. Dar toate au un început nu-i aşa? Și iată că mi-au căzut ochii pe *Thief: The Dark Project*. Prima reacție a fost: „Ah! Încă un joc în care tai tot ce vezi!”. Numai că de mult nu l-am mai văzut pe President atât de concentrat asupra unui joc și atunci m-am hotărât să-l încerc și eu. Și probabil cum deja v-ați dat seama, cu greu au mai reușit colegii să mă ia de lângă calculator și să mă trimiță acasă la închiderea programului.

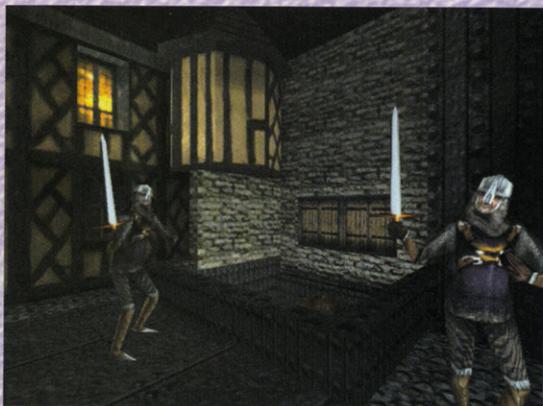
I'm the invisible man

În pielea lui Garret, cel mai tare dintre hoți, trebuie să-ți folosești inteligența și calitățile care te fac „invizibil” pentru a-ți duce la capăt misiunile. Traiești într-un oraș străvechi (fictiv bineîntățeles), unde magia și tehnologia primitivă co-există armonios. Iar victimele nu sunt altii decât cei din nobilimea privilegiată și coruptă a orașului, ale cărei bogății sunt la dispoziția ta atât timp cât găzile lor nu te vâd, (sau cel puțin numai atunci când te vâd prea târziu). Actele tale de vitezie făcute la umbra întunericului uațas atenția unui tip misterios care îți oferă o avere dacă reușești să-i aduci o piatră prețioasă cu o reputație imensă. Nimic mai simplu, nu ești la prima acțiune de acest gen. Dar vei observa curând că în joc sunt mult mai multe



interese decât retragerea ta în plină glorie. Vei avea nevoie de totă forța și inteligența pentru a scăpa din plasa de intrigă țesută în jurul tău. Aventurile lui Garret te vor duce prin încișori de maximă lumină de felinare ale orașului, prin încișori de maximă securitate, fabrici secrete, catedrale băntuite, ruine abandonate,





catacombe sumbre, orașe pierdute, și chiar într-o lume îndepărtată și ciudată unde legile fizicii pământene nu mai există.

Garret nu este un maniac ce ucide tot ce întâlnește pentru a putea fura, ci un adevărat profesionist care își îndeplinește misiunea fără ca cineva să-l observe, un adevărat shadowman. Asta nu înseamnă că nu poți ucide, dar trebuie să îți cont că zgomotele luptei pot atrage alte găzzi, iar dacă o gardă descoperă o pată de sânge sau un cadavru, va da automat alarmă. Ca o precizare, jocul are trei nivele de dificultate, iar diferența dintre ele nu constă în numărul și forța adversarilor, ci în numărul de obiecte pe care trebuie să le realizezi într-o misiune, precum și de permișiuenea de a ucide sau nu. Vă spun clar că pe nivelul Hard trebuie să fii absolut invizibil, fiindcă nu trebuie să ucizi pe absolut nimeni.



Watch your steps!

Pentru a putea completa cu succes misiunea încredințată, trebuie să folosești din plin calitățile care au făcut din tine un hoț atât de bun. Platformele metalice și marmura produc zgomote destul de puternice sub pașii tăi, ceea ce poate aduce găzile pe urmele tale. Pentru a evita acest lucru trebuie să calcă pe suprafete mai delicate. Lumina este un alt factor ce te poate deconspira, și chiar lumina unei lumânări le poate arăta găzilor poziția ta. Veți spune poate: ce joc mai este și asta în care nu ai decât piedici și nimic să te ajute. Ei bine, vă îngelați, doar nu o să plecați în misiune fără arsenala necesar. Bastonul este folosit pentru a reduce la tăcere găzile care îți cam blochează calea, dar faza tare este că funcționează numai când aceasta este luată prin

surprindere, adică pe la spate. Doar ești hoț, așa că nu ai scrupule și nici probleme de conștiință. Noise Arrows sunt săgeți ce le trage în tot felul de direcții pentru a îndepărta garda sau pentru a scăpa de următori. Water Arrows le folosești atunci când consideri că stăpâni fac risipă de făclii și e prea multă lumină în încăperile. Moss Bombs, ce împrăștie o substanță care-ți va permite să mergi fără zgomote până și pe cele mai pretențioase suprafete. Ca o ultimă resursă, și numai pentru cazuri exceptionale, ai la indemână sabia și Fire Arrows cu care să-ți ucizi adversarii. *Thief: The Dark Project* este un joc ce necesită foarte multă atenție și concentrare, și asta și datorită Al-ului foarte... intelligent. Găzile aud și cel mai mic zgomot și luptă extrem de bine. Duelurile sunt foarte realistice și devin astfel o experiență ce nu va fi uitată prea curând. Ca și în viața reală, poți



para cu sabia loviturile adversarilor (cool!). De altfel, nu toate găzile te atacă decât dacă ești ostil. Scoate sabia în față unui soldat și el va răspunde imediat atacându-te. Fii atent pe cine ataci, fiindcă o gardă poate anunța altă care să-i sară în ajutor. În aceste situații aplică zicala cu „fuga este rușinoasă dar e sănătoasă” și încercă să scapi de ei pierzându-te în întuneric. Poți să treci pe lângă o gardă, arunci un „Hi!” în grabă, îți faci misiunea, te întorci pe lângă aceeași gardă și dacă nu s-a dat alarmă, respectivul te va saluta linșit din nou.

Thief: The Art Project

Nu sunt sigur, dar cred că am omis până acum să-i amintesc pe cei care prin munca lor ne-au dăruit *Thief: The Dark Project*,





Looking Glass Technologies. Aşa cum ne-au obișnuit, tot ce iese de pe calculatoarelor lor înseamnă grafică și sunet de excepție. Efectele luminoase sunt extraordinare, mai ales lumina

felinarelor ce creează o atmosferă feerică și propice evenimentelor ce au loc. Personajele din Thief sunt desenate foarte bine, arătă și se mișcă foarte realist și fluid. Texturile ajung la un nivel de detaliu remarcabil, astfel încât decorurile arătă superb. Cu toate că nu este un joc foarte violent, săngele nu lipsește, este exact atât că trebuie. Sunetele contribuie și ele din plin la atmosfera superbă a jocului, fiind foarte reale, inclusiv cele scoase de închelarea săbiilor. Dacă ești în dreptul unui geam poți asculta conversația din interior. Este destul de distractiv să stai ascuns într-un colț și să asculti dialogurile gărzilor, sau monologurile acestora când sunt beți. Nu numai gărzile îți pot auzi pașii, ci și tu poți să remarci prezența lor după aceeași sunete. O tuse, un sughit, orice te poate avertiza de prezența unei persoane în imediata apropiere. Fiindcă tot am ajuns la capitolul cîine pe cine vede primul, în josul imaginii, în dreptul indicatorului de sănătate ai un icon ce-ți arată că de vizibil ești. Cu cât e mai întunecat, cu atât ești mai greu de văzut. Tot acolo se mai află un „beculeț” care dacă este galben înseamnă că faci prea mult zgromot, iar dacă este roșu înseamnă că ai fost descoverit.

Thief: The Dark Project, așa cum am mai spus-o, este un joc revoluționar care a reușit ceea ce mulți dintre prietenii mei nu au reușit: să-mi schimbe părerea slabă pe care o aveam despre jocurile first-person. În consecință, vă las în compania acestui articol, iar eu mă duc să mai fur ceva bijuterii. Farewell and... Watch your back!

Claude



LEVEL DATA

Gen: Action/adventure
Producător: Looking Glass
Distribuitor: Eidos
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win 95

NOTA **96**

REVIEW SPECIAL



LEVEL
69

MICRO PROSE.

Un titan al industriei jocurilor care ne-a umplut hard-urile cu unele dintre cele mai tari realizări în acest domeniu

Sunt câteva luni bune de când am inaugurat rubrica Review Special cu un alt nume mare, Lucas Arts. Și uite așa, incet-încet am ajuns la **Microprose, Inc.**, distribuitorul meu favorit. De ce? Poate pentru că mi-am început cariera de gamer cu *Civilization* și am continuat-o cu *Master of Orion* și *UFO: Enemy Unknown*. Nu de mult am primit o serisoare la redacție prin care erau criticat că îmi plac strategiile turn-based cu „grafică jigoasă”. Cu ocazia aceasta poate acel cititor își va da seama de unde se trage această pasiune a mea. Dar să ne întoarcem la subiectul zilei. Nu cred să existe cineva care să nu fi jucat măcar un joc al acestei firme. Din numeroasele apariții le voi enumera doar pe cele clasice, care au tocat nervii părinților: *Grand Prix*, *Civilization*, *Civilization II*, *Colonization*, *Master of Orion*, *Master of Orion II*, *Magic: The Gathering*, *Railroad Tycoon*, seria *X-COM* (Enemy Unknown, Terror from the Deep, Apocalypse, etc), *Grand Prix Manager*. Și v-ați dat seama cu siguranță că nu am exagerat de loc când am afirmat că este un titan al industriei producătoare de jocuri.

Microprose, Inc. produce și distribuie soft interactiv pentru posesorii de computere, dar nu i-a uitat niciodată consolelor. Compania are cinci studiouri de producție localizate în: Alameda (California), Hunt Valley (Maryland), Chapel Hill (North Carolina) și Chipping Sodbury (Anglia). Produsele sale se vând pe întreg mapamondul printre-o rețea foarte mare de reselleri. Microprose a lansat pe piață până acum peste 160 de titluri pentru computere și console, titluri ce s-au vândut în peste 25 de milioane de exemplare. 57 dintre acestea au reușit să depășească „level-ul” de 100.000 de bucați vândute. Printre acestea se numără bineînțele și favoritele mele *Civilization*, *Master of Orion* și *X-COM*, dar și *Grand Prix*, *Falcon* și *Star Trek: The Next Generation*.

Dar haide să facem cunoștință și cu câțiva dintre cei răspunzători de succesul intitulat Microprose.

Gilman G. Louie, chairman: Louie conduce Microprose

din 1992. În 1982, la 22 de ani, a fondat Nixa Corporation, cu scopul de a produce jocuri, care mai târziu a fuzionat cu Spectrum Holobyte. Louie este creatorul seriei *Falcon*, cel mai bun simulator de zbor scos pe piață de **Microprose**.

Stephen M. Race, chief executive officer: Race a venit la **Microprose** în august 1995. Înainte de venirea sa la **Microprose**, a fost președintele Sony Computer Entertainment of America, și a impulsat pe piață americană consola PlayStation. Alte slujbe prin care s-a mai perindat a fost cea de consultant pentru Sega of America, manager la companii precum Reebok International, Homestar International, Worlds of Wonder, și Atari.

John Belchers, chief financial officer: Belchers s-a alăturat companiei în martie 1998, aducând cu el cei 20 de ani de experiență în vânzări și producție, atât pe plan național cât și internațional. Ultima poziție ocupată a fost cea de chief operating officer la Discovery Toys, companie pe care în urma unor achiziții și manevre senzionaționale a urcat-o în top. Experiență financiară și managerială îi se trage de pe vremea când conducea cu succes Weir Motor Holdings și Searched Investment Corporation.

Alden Andersen, senior vice-president, operations: Andersen lucrează la **Microprose** din februarie 1996, iar înainte de aceasta a fost vicepreședinte „operations” la Sony Computer Entertainment. A mai lucrat și pentru Sega of America, Homestar International, Worlds of Wonder Inc., Digital Microsystems Inc.

Ken Balthaser, senior vice-president, studios: Balthaser s-a dat cu **Microprose** în septembrie 1996. De 19 ani era un împătimit al jocurilor, și înainte de a veni la **Microprose**, a dus la fondarea de către Sega și Softbank a unei noi companii care să transpună cele mai mari succese de pe consolele Sega și Sega Saturn pe computere. Balthaser este fostul președinte al Alexandria Digital Studios. Înainte de aceasta a mai lucrat la Sega of America, Epyx Games, Mindset Computers și Atari Games.

Cu asemenea oameni, recruitați din crema industriei computerelor, nici nu este de mirare că **Microprose** merge din succese în succese. Iar jocurile anunțate pentru anul acesta (*European Air War*, *Falcon 4.0*, etc) vor continua o serie de succese care, cel puțin eu personal, sper să nu se stingă niciodată.

Claude





GRAND PRIX

Salut! Haideți să ne lăsăm purtați de beția vitezelui și să alergăm cu cele mai puternice mașini din lume pe pistele curselor de Formula 1!!!

Foarte multe firme producătoare de jocuri au încercat să realizeze simulatoare de Formula 1. Însă foarte puține din realizările acestor firme au cunoscut succesul și merită să se vorbească despre ele. Dintre aceste puține realizări reușite, putem spune că face parte și *Grand Prix II*. Acest simulator a celor de la **Microprose** se potrivește perfect acelor gameri înnebuniti după viteza și după senzații tari. Sunt convins însă, că foarte mulți dintre dumneavoastră urmăresc constant și cu mult interes cursele de Formula 1.

Tocmai de aceea acest simulator nu face decât să vină ca o completare pentru cei care vor să vadă cum este să fii în pielea unui pilot de curse.

Acest simulator de grand prix vă oferă posibilitatea să concurați pe marile arene ale lumii: Monza, Monaco, Barcelona și altfel. Tot ce vei întâlni în joc este luat din cursele reale: track-urile, team-urile, bolizii și sponsorii. Toate acestea sunt realizate într-o grafică 3D impecabilă. Cockpit-ul este deosebit, realizat la fel ca în realitate, fapt care te face să te simți ca la volanul unei mașini de Formula 1. Toate acestea sunt completeate de un sound de excepție, cu sunete de motoare și scărătării de cauciucuri care te scot din minți. Imaginea vă cam cum sună un motor turat la peste 15.000 de rot/min!

Este extraordinar!

Three, two, one... GO!!!

O dată ce ai intrat în această lume delirantă a vitezelui, nu te mai poți dezlipi de calculator. Încerci din răsputeri să scoți un timp mai bun sau să te clasezi căt mai bine. Ca la majoritatea simulațoarelor de Formula 1, poți participa într-o singură cursă, poți alerga contra cronometru sau poți parcurge întreg campionatul. Eu zic că e bine ca înainte de a vă avânta spre campionat să jucați câteva curse, doar aşa, de încălzire. Oricum vei alerga câteva fure pentru a scoate un timp căt mai bun de care va depinde poziția de plecare de la start. Dacă vei alege provocarea



de a participa în campionat, îți vei putea alege scuderia și pilotul cu care vrei să pornești pe drumul spre titlul suprem. Jocul este realizat în real-time, astfel că în urma celei mai mici greșeli te vei trezi în parapeți. Poziționarea camerelor a fost aleasă astfel încât să puteți urmări tot timpul din cele mai bune unghiuri, exact ca la televizor. Dacă te băzi și scoți un timp care să te urce în pole position, vei avea o șansă în plus față de ceilalți concurenți. Începutul cursei este fulminant. Mașinile se asează la linia de start în ordinea timpilor obținuți, motoarele vînuesc așteptând ca lumina roșie să se schimbe cu cea verde, moment în care bolizii

se dezlăgnuie. Trebuie să știi cum să ieși fierbătă, când să frânezi și când să accelerezi. Orice greșeală te poate costa pentru că ceilalți concurenți abia așteaptă te depășească.

Cei de la **Microprose** s-au gândit și în acel gamer care sunt novici într-un conduceri și îi au introdus mai multe opțiuni care vin în ajutorul lor: frânare

automată în curbe sau no damage. Astă doar până se obișnuișesc, că după aceea vor accepta sigur o provocare reală, pentru a vedea cu adevărat ce pot.

FINISH

Chiar dacă face parte din generația mai veche de simulațoare de acest gen, *Grand Prix II* dă clasă la multe din jocurile noi apărute care tratează această temă. Pot spune că *GP2* este unul dintre cele mai reușite simulațoare ale acestui deceniu și cred că va mai fi jucat mult timp de acum încolo. Spun astă deoarece jocul este deosebit de bine realizat și poate oferi oricărui gamer o provocare adevărată. Deci, dacă vrei să vezi cum este să fii pilot de Formula 1, încercați *Grand Prix II*.

LEVEL DATA

Gen: Simulator Formula 1
Producător: Microprose
Distribuitor: Microprose
Hardware: 486DX/4,
8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Wild Snake

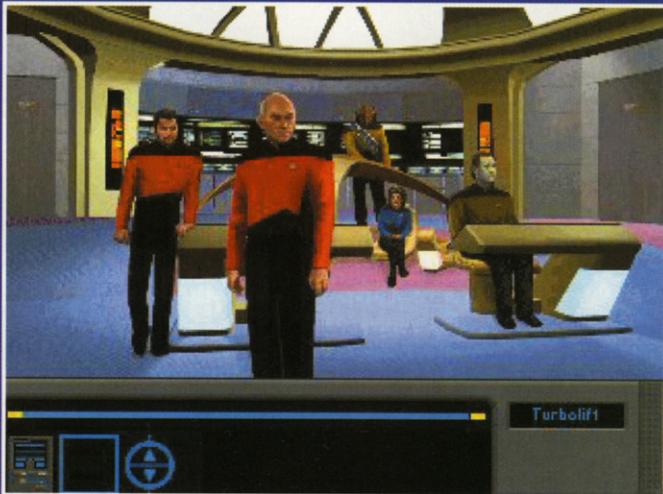
NOTA 87

Star Trek: A Final Unity

Space: the final frontier. These is... un alt joc din seria Star Trek.

Ce este Star Trek? Este o extraordinară poveste SF ce constă în aventuri în necunoscut pentru a explora lumi noi, pentru a întâlni rase și culturi neștiute de alții, adică „where no one has go before”. Pun pariu că mulți dintre voi urmărești serialul cu mult interes și se întrebau cum ar fi rezolvat ei problemele cu care se confrunta Cpt. Picard. Ei bine, acest joc vă oferă posibilitatea de a intra în pielea căpitanului navei Enterprise și de a încerca să ieși cu capul sus din misiunile în care vei fi trimis. *Star Trek: The Final Unity* continuă seria jocurilor inspirate din popularul serial de televiziune. Spre deosebire de celelalte versiuni, acest joc îți oferă posibilitatea de a intra în lumea Star Trek, cea pe care ati văzut-o și la televizor. De data aceasta vei juca rolul căpitanului Jean-Luc Picard, cel care detine controlul asupra navei stelare U.S.S. Enterprise. Jocul începe cu o sevență din filmul cu același nume, care te va introduce în atmosfera „stelară” a jocului și care îți va prezenta și prima ta misiune împotriva rasei Romulan Beridian Bird of Prey. Pentru a spori calitatea jocului și pentru a realiza o legătură cât mai strânsă între joc și film, cei de la Spectrum Holobyte au folosit vocile actorilor din filmul original Star Trek:

The Next Generation. Veți recunoaște în mod sigur vocea inconfundabilă a actorului Patrick Stewart, cel care joacă în film rolul lui cpt. Picard. În afară de vocea lui Mr. Stewart veți mai putea recunoaște și vocile altor eroi ai popularului serial de televiziune, cum ar fi: Brent Spiner, Marina Sirtis și alții. Jocul se asemănă atât de mult cu Star Trek: The Next Generation încât totul pare rupt din film, de la personajele până la civilizațiile și rasile pe care le vei întâlni în timpul misiunilor tale. Toate aceste mici detaliu-

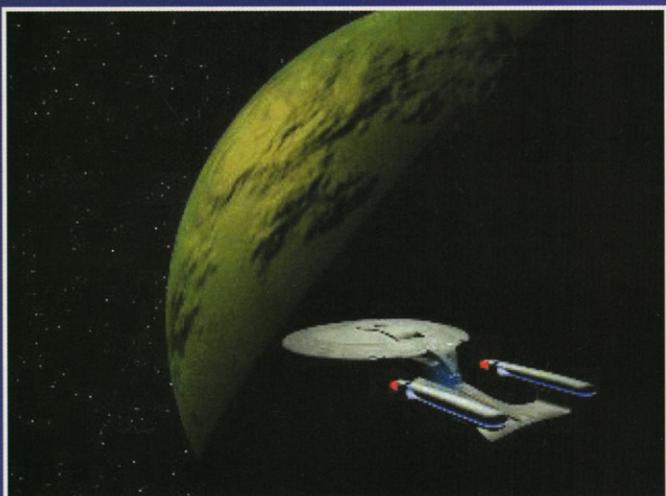


precum și multe altele conferă o notă realistă jocului. Acest joc este rezultatul unei munci asiduie și a unei tehnologii de vârf, incluzând o animație 3D autentică combinată cu un sunet de excepție.

Engage!!!

Să vă spun acum câteva lucruri despre jocul în sine. Ca și căpitan al lui Enterprise, ai control total asupra navei, de la controlul navei până la deciziile tactice pe care trebuie să le iezi într-o confruntare armată. Cu ajutorul calculatorului navei poți monitoriza orice problemă la camera motoarelor și poți efectua teleportări, exact ca în film. Totul este realizat foarte bine. Tabloul de comandă este inspirat de asemenea din film. Grafica jocului este foarte stilizată și a suferit multiple îmbunătățiri față de celelalte versiuni. Desigur vă punetă întrebarea ce trebuie și ce puteți să faceți în acest joc. Răspunsul este foarte simplu: puteți face aproape orice. Bineînțeles, totul are o limită. În timp ce zbori printre galaxii și praf stelar, vei primi mai multe misiuni de la șefii tăi care sunt în Starfleet Command. Treaba ta este să rezolvi în cel mai diplomatic mod posibil problemele care ti se încredează. Dar dacă acest lucru nu este posibil, poți folosi cealaltă metodă de care dispuni și anume forță. Pot să vă mai spun că misiunile care vi se încredează nu sunt foarte ușoare și păstrează anumite aspecte din acele probleme cu care s-au confruntat și eroii filmului cu același nume. Acest lucru asigură o atmosferă mai specială care te îne-





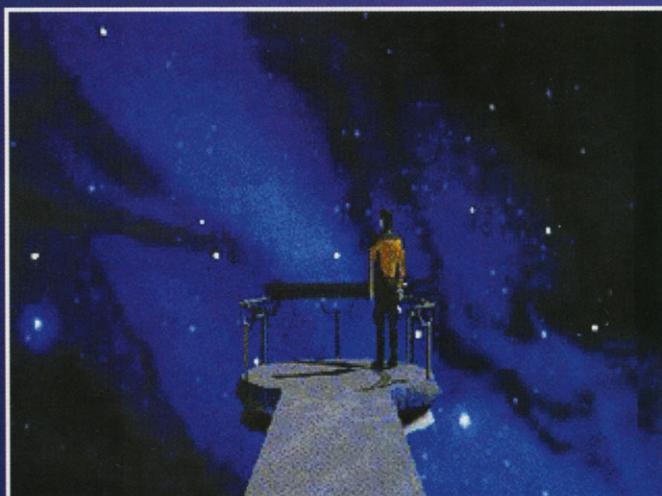
phasere până la holodeck-urile, combinate cu vocile actorilor te vor introduce într-o adeverătă lume stelară și îți vor oferi o experiență pe măsură. În ceea ce privește grafica jocului, chiar dacă nu sunt un expert, voi spune că este deosebit de reușită. Pentru a juca acest joc, vei avea nevoie neapărat de un șoricel (mouse), deoarece A Final Unity folosește mouse-ul pentru gameplay. Acest lucru nu face decât să usureze modul de joc. La bordul navei vei putea folosi de diferitele console de pe aceasta, iar obiectul de care vă vorbesc vă va fi de un real folos. Pentru a se asigura că jocul va aduce în casele voastre atmosfera din film, firma producătoare a realizat un sunet care este exact ca cel pe care l-aia auzit în film. Singura diferență, aproape nedetectabilă, este aceea că phaser-ele și torpilele cu fotoni sună puțin altfel.

Conclusion

Așa cum am spus mai sus, misiunile în care vei fi trimis nu sunt deloc usoare. Marea majoritate a acestor misiuni se bazează pe medierea unor conflicte care pot apărea pe teritoriul Federatiei sau în zonele periferice ale acestora. Trebuie să îți stabilești foarte bine prioritățile. De ce? Pentru că se poate întâmpla ca în unele

cazuri să trebuiască să acționezi în două locuri diferite din Federatie. Aici intervine flerul tău de bun cărmuitor. O parte bine realizată a jocului o reprezintă meniurile care sunt originale și într-un fel unice. De fapt nu putem spune că sunt meniuri, ci mai bine zis tablouri de comandă. La ordinul căpitanului, ofițerii vor executa aceste ordine de la aceste tablouri. *Star Trek: A Final Unity* este plin de misiuni și puzzle-uri de rezolvat. Unele dintre acestea sunt simple dar devin din ce în ce mai dificile pe parcurs ce înaintezi în joc.

Misiunile sunt atât de interesante și captivante, încât vei petrece ore în sir în fața calculatorului încercând să le duci la bun sfârșit. Mă tot gândesc oare ce își poate dori un gamer de la un joc de aventură spațială. Răspunsul îl veți primi de la *Star Trek: A Final Unity* care vă poate oferi aventură și ne-prevăzut, combinate cu situații pe muchii de căutări în care totul depinde de decizile pe care le vei lua. Combinând vocea actorilor din film cu sevențe superbe provenind tot din producția cinematografică, un sunet original cu misiuni interesante, acest joc se dovedește a fi



unul dintre acelea care nu merită să fie ratat și care te poate întâmpă ca în unele

Această legătură strânsă dintre joc și film a fost creată pentru a realiza o atmosferă cât mai familiară și pentru a da posibilitatea pasionaților acestui serial de a intra în contact cu personajele din Star Trek. Puneți gheara pe el! Merită!!!

Wild Snake



LEVEL DATA

Gen: Aventură
Producător: Spectrum Holobyte
Distribuitor: MicroProse
Hardware: 486DX/4,
8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS 5.0

NOTA **87**



X-COM

UFO ENEMY UNKNOWN

Atenție, alienii au aterizat!

Și cum avem la Review Special în acest număr o firmă care și-a făcut un renume în lumea jocurilor pe calculator, nu putem să treacem cu vederea un joc care la vremea lui a avut un succes impresionant (drept dovadă este că a ieșit și X-COM UFO Terror from the Deep). Normal că pe acea vreme nu exista Windows ca sistem de operare, așa că bătrâneul DOS a făcut tot ce a putut pentru ca jocul să aibă o grafică și un sunet căt de căt rezonabile.

Dar care este acțiunea jocului...

Acest joculeț este de fapt o strategie a cărei poveste este foarte simplă: pe planeta Earth au apărut niște alieni care au început să terorizeze pământul, iar pe tine, mare strateg, va trebui să te ducă capul să comanzi oamenii pe care îi ai în subordine. Aceștia nu sunt foarte mulți, ci doar o mână de oameni de știință, cățiva ingineri pe care îi vei folosi la descoperirea și manipularea unor arme contra alienilor (bineînțeles că vei avea și nisai oameni pentru a te apăra). X-COM este de fapt o organizație secretă constituită de guvernul lumii a cărei unic scop este de a apăra lumea contra unei invaziilor extraterestre (nu-i așa că sună a MIB) și pe care bineînțeles că tu o comanzi. Ceea ce ai de făcut este să fii atent la navele alienilor când vin pe pământ, să monitorizezi cerul cu un Geoscope rotativ, să pui la punct o strategie pentru cercetare. Bineînțeles, vei avea acces la tehnologia extraterestră pe care o vei captura. Vei avea de-a face cu nave alienice care s-au zdorbit de suprafața terestră dar și cu baze alienice care există pe pământ și pe care va trebui să le „cuceresci” pentru a le fură tehnologia sau pur și simplu să le distrugi, astă fiind o decizie pe



care o vei lua în funcție de imprejurări. Deci jocul va crea un sentiment de căută și distrugere aici alieni care au îndrăznit să-și facă apariția pe iubul nostru pământ. Jocul nu va fi numai o căutare și luptă contra alienilor, misiunile fiind diferite, începând cu o interceptare a alienilor, continuând cu acel seek and destroy și terminând cu apărarea bazei pe care vă veți chinui să o construji. Grafica, deși este simplă (asta o spune cineva care are în cap numai 3D-uri și acceleratoare grafice pe calculator) este destul de bună pentru vremea respectivă și nu vă va plăcii. Nu va exista o monotonie în joc, nu, vor exista diferite terenuri în funcție de locul unde va avea loc misiunea. Dacă misiunea va avea loc la pol, peisajul va fi bineînțeles format din terenuri de zăpadă sau vor fi câmpuri întinse cu porumb sau orașe pentru misiunile ce au loc pe continent.

Va trebui să punjezi oamenii de știință să cerceteze alienii și impactul lor în propria societate, va trebui să construji arme, să pregătești oamenii pentru „întâlnirea de gradul III” pe care o vor face, va trebui să faceți rost de diferite resurse, atât pentru acea producție de armament cât și pentru extinderea bazei proprii. Toate aceste lucruri au fost create cu o bună bucată de vreme în urmă și dacă analizăm să zicem jocul „Enemy Infestation”, veți avea același engine, un story asemănător dar bineînțeles că totul așezat într-o grafică deosebită.



LEVEL DATA

Gen: Strategie
 Producător: MicroProse
 Distribuitor: MicroProse
 Hardware: 386DX/4,
 4 MB RAM
 Placă 3D: Nu
 Multiplayer: Nu
 Platformă: DOS 5.0

NOTA **88**

Master of Orion II: Battle of Antares

lată un joc care a făcut furori în rândul gamerilor. A sosit timpul să vă spun câteva vorbe și despre el.

În 1993 când a fost lansat *Master of Orion*, gamerii din lumea întreagă au afirmat că acest joc este unul dintre cele mai bune jocuri de strategie la acel moment. *Master of Orion* a fost iubit mai ales datorită faptului că era un joc de explorare în urma căreia trebuia să descoperi noi teritorii și noi resurse naturale care să asigure supraviețuirea rasei tale. În urma succesului pe care l-a cunoscut cu *Master of Orion*, cei de la **Microprose** s-au gândit să nu se opreasă aici și au mai realizat o continuare numită: *Master of Orion II: Battle of Antares*. Acest joc oferă gamerilor noi provocări economice, sociale și militare la un nivel mult mai avansat, fapt pentru care a fost considerată o reușită a celor de la **Microprose**. *Master of Orion II* este un joc complex în care fiecare aspect al jocului a fost îmbunătățit și ridicat la un nivel mai înalt decât în versiunea precedentă. S-a încercat să se introducă cât mai multe opțiuni de joc care să oferă gamerilor un grad de libertate cât mai mare. Așa că, pe lângă introducerea în joc a încă trei rase de alieni, cei de la **Microprose** au făcut un pas mai sus și au oferit jucătorilor posibilitatea de a crea propriile lor rase. S-a umblat de asemenea și la sistemele solare, așa că acum un singur sistem poate suporta mai multe colonii, fiecare pe o planetă. De aceea, de foarte multe ori vă veți găsi împărțind un sistem stelar cu un alt oponent.

Așa mai merge!!!

Firma producătoare a umblat și la opțiunile de combat. Luptele dintre nave sunt mult mai spectaculoase, cu o mulțime de arme și



galaxia ta și să găsești o cale de a trece în alte dimensiuni. După mai multe atacuri ale acestora, după ce vei suferi mai multe pierderi, vei vrea atât de mult să pui gheara pe aceștia încât vei distrage și kilări orice este legat de rasa Antareans. Să vă văd cum vă descurcați. Odată ce ați colonizat planetele, trebuie să știți și să le conduceți. Căutați resurse, ocupați-vă de economie și de problemele sociale și totul va decurge așa cum vă dorii. Lupta poate fi dusă în două moduri: strategie și tactică. În modul strategic, pur și simplu pornești la luptă cu nave deja construite, iar calculatorul se va ocupa de lupta în sine. În modul tactic, poti să controlezi fiecare detaliu, de la construcția navelor până la lupta în sine.

În concluzie

Bineînțeles, dintr-un astfel de joc nu putea lipsi suportul multiplayer care face ca jocul să fie mult mai interesant. Această opțiune poate suporta până la opt jucători. Sunt convins că jocul îi va înnebuni sau i-a înnebunit deja pe mulți gameri, înăndu-i ore în sir în fața calculatorului. Putem spune că *Master of Orion II* este un joc revoluționar care aduce foarte multe lucruri noi. Deocamdată eam atât despre *Master of Orion II: Battle of Antares*. Nu ezitați, jucăți-l. Iar pentru cei care l-au jucat deja, nu pot să le spun decât: Felicitări pentru alegerea făcută!

Wild Snake



scuturi. În plus, acum ai posibilitatea de a distruge o întreagă planetă. Da, ați auzit bine! Poți să arunci în aer o întreagă planetă. De data aceasta și acțiunea jocului este mai interesantă. Gamerii vor face cunoștință cu o rasă de alieni pe numele lor Antareans. Aceștia vin dintr-o altă dimensiune, distrug tot ce întâlnesc în cale după care dispar, ducându-se pe tărâmul lor misterios. Pentru a te putea opune, trebuie mai întâi să înfrângi toți dușmanii din

LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: Microprose
Distribuitor: Microprose
Ofertant: UbiSoft România
Tel: 01/411045
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA 93

Grand Prix Manager 2

Să fii manager e ușor dacă știi când și unde să investești.

Haideți să intrăm puțin în lumea din spatele curselor de Formula 1, o lume în care banii au ultimul cuvânt. Cred că vă dați seama că fără cei care stau în umbra nu ar putea avea loc spectacolele de viteză pe care le urmărim cu atâta interes dumnică după duminică. În spatele bolizilor și al piloților se află sute de angajați care pun osul la treabă pentru ca totul să meargă strâns și fără greșeală. *Grand Prix Manager 2* simulează munca pe care o fac angajații scuderiei, cum ar fi: William, Benetton, McLaren sau Ferrari. Treaba ta, ca manager în acest domeniu, este să aduci mașina de Formula 1 în cele mai bune condiții, gata pentru cursă și să angajezi cei mai buni piloti pentru a conduce cel doi bolizi ai tăi. Pentru a reuși să faci acest lucru ai nevoie de un staff eficient. Trebuie să fii destul de bun încât să convingi sponsori să investească în echipa ta, fapt care te poate ajuta foarte mult, deoarece știi foarte bine că în astfel de cazuri banul este un factor esențial.

Febră curselor

În cazul curselor se ține seama de diferența de valoare dintre scuderii, existență de fapt și în realitate. Cursele sunt realizate în real-time și beneficiază de comentariul lui Stirling Moss. Sunt setate zeci de scenarii din care poți să alegi unul în care să participe și echipa condusă de tine, plus că există cinci scenarii realistice în care poți să îți dovedești pricipele într-ale management-ului. Jocul are setate diferențele de valoare dintre echipe, existente și în realitate, fapt care nu face decât să sporească caracterul real-time al jocului. Bineînțeles, există și suportul multiplayer. Această opțiune poate suporta până la patru jucători legali în rețea. Toate departamentele din scuderia ta sunt direct legate între ele. Astfel, dacă de la tine pleacă un ordin greșit, acest lucru va avea repercușiuni asupra tuturor funcționării a echipei tale. Pe parcursul jocului vei putea citi statistici și vei cunoaște în permanență situația scuderiei tale. Astfel vei putea afla unde și ce modificări mai trebuie făcute și dacă angajații tăi își fac treaba cum trebuie.



Oricum să nu vă așteptați la succese prea mari dacă sunteți cu o echipă ce nu dispune de prea multe fonduri și dacă această echipă nu este puternică și în realitate. Nu uități că jocul este realizat real-time.

Finish line

Pentru a realiza acest joc cei de la **Microprose** au făcut mai multe săpături în domeniul managementului din cursele de Formula 1. Ceea ce vreau să spun este faptul că s-a încercat să se realizeze un joc original însă a căruia acțiune să nu fie foarte departe de realitate și care să oferă iubitorilor acestui gen de joc provocări pe măsură așteptărilor. Cursele în sine se pot urmări cu camere de la distanță și să vă urmăriți pe echipă. Sponsorii existenți în joc există și în realitate. Pentru a putea beneficia de banii acestora trebuie să le aduci motive bine intemeiate care să îi facă să credă că merită să investească în echipă ta. Banii pe care îi vei primi va trebui să îi împărtă la toate departamentele echipei tale, astfel încât nici măcar un angajat al tău să nu rămână neplătit. Ce să o mai lungim atât. Dacă vrei ca mașina voastră să ajungă pe podium trebuie să fiți un bun organizator care să știe să se descurce în cele mai complicate situații, mai ales când este vorba de bani. De ce?

Pentru că banii vorbesc!!!



LEVEL DATA

Gen: Simulator auto
Producător: Microprose
Distribuitor: Microprose
Hardware: 486DX/4, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

NOTA **89**

Wild Snake

Civilization II Fantastic Worlds

Un joc de strategie de cea mai bună calitate. Vine în continuarea unui alt mare succes: Civilization I (duh!)

Civilization II – Fantastic Worlds este cu siguranță unul din jocurile cele mai captivante ale tuturor timpurilor. Jocul nu are o grafică revoluționară care să vă lase la încă din monitorul pe care probabil îl aveți în față, dar oricum reprezintă un progres de la versiunea anterioară, ceea ce era și de așteptat.

ACTIONUA se desfășoară în turn-base și este atât de captivantă că s-ar putea să te trezești că începi să joci la ora 9:00 'neată', și după o oră de joc s-a făcut ora 9:00 seara. Oricum, turn-based sau nu, *Civilization II – Fantastic Worlds* are un grad de jucabilitate atât de ridicat încât își permite să facă treaba mică de la o înălțime amețitoare mai pe toate celelalte jocuri de strategie fie ele și real-time.

Let us Compare

Chiar și *Age of Empires*, care este considerat cel mai bun joc de strategie făcut vreodată, nu prea atinge podiumul pe care se află *Civilization II - FW*, și asta pentru că de Civilization te plăcăștești mai greu decât de *Age of Empires*. Acest joc se poate relua din nou și din nou și iar, așa ca valurile de la Airwaves, nu că și fi avut ocazia să meargă așa ceva.

Fantastic Worlds, este, aşadar, un add-on binevenit în seria Civilization. Famii obștești care au jucat toată seria și care au și terminat jocurile din ea, pot să se bucură acum de acest add-on în care au la dispoziție o serie de noi scenarii, unități, clădiri, tehnologii dar și o grafică imbusnătățită și mai cu moț.

Scenariile noii sunt în jur de 15, iar calitatea lor variază... în funcție de calitate, cred. Oricum sunt căteva care vă vor deschide apetitul de un joc ca lumea așa că merită toată atenția voastră.

Câteva... ceva

Hai să vă spun căteva misiuni din acest add-on:

Unul ar fi X-COM: puteți juca un scenariu cu o serie de



unități luate direct din seria de jocuri cu același nume. Ar mai fi și Midgar: un mediu ceva mai vechi în care aveți acces și la niște scuipători de foc, dragoni, goblini și tot felul de alte ciudățenii din timpurile basmilor sau mai bine zis a celor care lucrau la viața lor din basme. Altceva, Master of Orion 2 junior: un punct de vedere mai mișto asupra acestui joc de strategie clasică, bineînțeles, nu este la același level. Age Of Reptiles: un scenariu ce dă o notă de vechime jocului, în această misiune vei afila la conducerea unor dinosauri și tot felul de alte unități care se potrivesc oarecum cu perioada în care au trăit reptilele.

Și pă Net, și pă lângă Net

O serie de scenarii din Civilization au fost făcute în mod special pentru fanatice jocurilor de pe Net, on-line. Pe de altă parte, dacă ai chef și te simți în stare poți să-ți faci propriile hărți pentru că după cum vă dați seama aveți la dispoziție și un editor de scenarii. Acesta este foarte ușor de folosit și atractiv.

Fantastic Worlds este un nume cum nu se poate mai potrivi pentru acest add-on la *Civilization II*, și va atrage fiecare fan al Civ-ului. Ce mai! Dacă este tare este tare, așa că Happy Gaming!



LEVEL DATA

Gen: Strategie
Producător: MicroProse
Distribuitor: MicroProse
Hardware: 486DX/4,
8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

Sergiu

NOTA **88**

Apariții muzicale

Cranberries, again

Grupul irlandez The Cranberries s-a reînțors în lumea muzicală după 2 ani de pauză. Pe 11 decembrie, cei patru membri ai trupei au cântat 2 piese în concertul prilejuit de festivitatea de decernare a premiilor Nobel. Cele două melodii au fost „Dreams”, unul dintre primele lor single-uri, și o nouă creație, „Promises”, primul extras de pe al patrulea album ce se va lansa la începutul anului 1999. Cum toți membri sunt originari sau își au reședință în Limerick, Irlanda, după ultimul turneu mondial s-au retras acolo pentru o binemeritată pauză. Printre altele, solista trupei, Dolores O’Riordan este și fericita mamă a unui băiețel de un an, Taylor Baxter Burton.



Șuie Paparude – Musca

Po data de 11 decembrie 1998, Nova Music a lansat primul maxi-single al grupului Șuie Paparude intitulat „Musca”. Șuie Paparude s-a format în toamna anului 1993, în Club A, și este alcătuită din Mihai Câmpineanu și Mihai Dobre. Evoluția grupului este strâns legată de cea a Clubului Martin, cel mai cunoscut club underground din România. La sfârșitul anului 1995 apare primul album intitulat simplu „Șuie Paparude”, ce conține



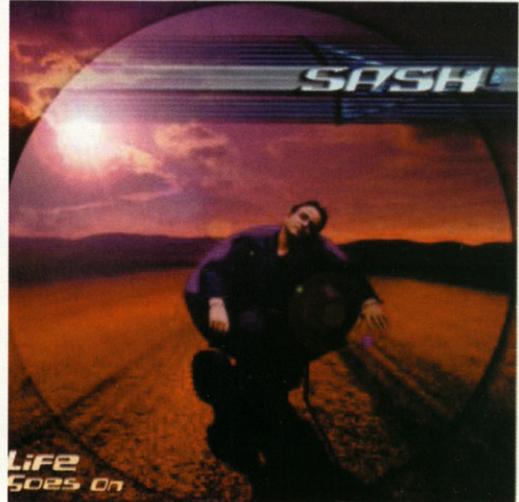
piesele: „La Mare”, „I Feel U” și „Bob Marley”. În luna noiembrie a anului 1997 lansează al doilea album, „Salvează-te”, ce conține hit-urile: „Stai cu Mine” și „Iarba Verde de Acasă”. Anul 1998 printre altele le-a adus și un nou coleg, DJ Niki, care s-a alăturat trupei din noiembrie.

Parlament – 1

Până prin vară, oricine se putea întâlni cu un reprezentant din Parlament pe stradă, și putea să treacă pe lângă el fără să-l recunoască. Astă fiindcă încă nu apăruseră pe miciile ecrane ale televizoarelor noastre. Adrian Tănase, Silviu Anton, Mihai Stoica, Dan Helciug și Sorin Vasile, adică Parlament, și-au început cariera artistică de-abia în luna martie a acestui an (1998). Astă nu i-a împiedicat să lanseze hitul verii „Vine Vara”. Maxi-single-ul de pe care a fost extrasă această melodie conține doar cinci piese („Fără Tine”, „Păsări”, „E Bine-i Frumos”, „Lelitza” și „Vine Vara”). Dar iată că moșu' le aduce cel mai frumos cadou: primul lor album intitulat „1”. Acest album conține 11 piese printre care se vor găsi cu siguranță și hituri viitoare („Titti Ritti”, „Tura Vura”, „Peștele” și „Vasilica”). Iar ca o surpriză, pe acest album veți găsi o variantă jungle a melodiei „Vine Vara”.

Sash! – Life Goes On

De ceva timp, Sash! este un nume familiar primelor locuri ale tuturor topurilor de specialitate. Hituri ca „Encore Une Fois” sau



„Ecuador” au pătruns ușor anul trecut în discotecile din întreaga lume. De la începutul anului 1998, piesele apărute în variante single: „La Primavera”, „Life Goes On” și, mai nou, „Mysterious Times” au urmat cursul celor consacrate. Capul de afiș al „Premiilor Muzicale’98” a fost Sash!, cu un recital incendiар.



Action-thriller-ul *Enemy of the state* este povestea unui agent guvernamental care încearcă să eliminate un om inocent doar pentru că acesta din pură întâmplare deține informații ce l-ar implica pe agent în moartea unui congressman. O întâlnire întâmplătoare cu un vechi amic va distrugе cariera promițătoare și viața liniștită de familie a avocatului Robert Clayton Dean, interpretat de Will Smith. Totul se duce de răpă din momentul în care a fost acuzat de crimă de către un agent corrupt. În calitate de administrator al NSA (National Security Agency), Thomas Brian Reynolds (Jon Voight) folosește vastele resurse ale departamentului său pentru a comite crima perfectă și pentru a realiza un cover up de proporții. Singura speranță a lui Dean de a-și recăpăta viața și a-și demonstra nevinovăția este un misterios broker al lumii interlope, fost agent operativ, persoană pe care Dean nu a mai întâlnit-o niciodată și care este cunoscută sub numele de Brill (Gene Hackman).

Pentru realizarea filmului *Enemy of the state*, producătorii Don Simpson și Jerry Buckheimer au adunat o echipă de elită, regizorul Tony Scott, scenaristul David Marconi, iar dintre



staruri enumerați pe Will Smith, Gene Hackman și Jon Voight, pe lângă care mai apar: Regina King, Loren Dean, Barry Pepper, Ian Hart.

Atât producătorul cât și regizorul au fost de acord că *Enemy of the state* este o satiră adusă lumii spionajului și supravegherii. „Este ceea ce sufocă lumea de azi. și nu ne referim doar la sistemul american. Acest lucru se poate întâmpla oriunde în lume”. După ce s-au decis asupra subiectului, pasul următor a fost selectarea actorilor perfecti pentru roluri. Primul recrutat a fost Will Smith care nu a ezitat deloc asupra ofertei. Gene Hackman însă le-a dat multă bătaie de cap, el refuzând de câteva ori rolul. Buckheimer a lucrat întotdeauna cu cei mai buni actori, atât dintre cei consacrați cât și dintre starurile în devenire. De fapt el este recunoscut pentru numărul mare de talente noi pe care le-a impus pe marele ecran, începând cu Tom Cruise în *Top Gun* și terminând cu Will Smith în *Bad Boys*. Buckheimer nu se dezmințește nici de data aceasta majoritatea fețelor noi din *Enemy of the state* având colaborări anterioare: Loren Dean în *Gattica*, Barry Pepper – *Saving Private Ryan*, Jake Busey – *Home Fries*, Scott Caan – *Varsity Blues*, Jason Lee – *Chasing Army* și Jamie Kennedy în *Scream*.

Ceea ce au făcut în acest film, și mă refer la întreaga echipă, este extraordinar luând în considerare faptul că NSA, deși ca dimensiuni, operațiuni și număr de angajați surclasăază lejer CIA-ul, este un subiect tabu despre care se știu foarte puține lucruri. Producătorii s-au bazat în mare parte pe romanul lui James Bamford, *The Puzzle Palace* publicat în 1983 și pe investigațiile făcute de doi redactori de la *The Baltimore Sun*. Fiindcă orice informație privitoare la NSA este „classified” Buckheimer a apelat la tehnicienii săi pentru a putea crea decorurile. Toată tehnologia din film este reală, deși un pic arhaică față de ceea ce se folosește astăzi. Toată tehnologia de vîrf apărută pe piață acum era folosită de NSA cu mulți ani în urmă, dar aşa cum au trăit-o cei doi redactori, NSA este sinonim cu *Never Say Anything*. Cel puțin asta veți face și voi până la premiera filmului din 19 februarie, numai după aceea puteți să vă dați cu părerea.

Claude

Concurs LEVEL



Câștigați binocluл „Enemy of the State” sau unul din cele 5 afișe originale „Enemy of the State” oferite de „Româniafilm” răspunzând la întrebarea:

Cum se numește romanul pe care se bazează filmul „Enemy of the State”?

Răspuns:



Nume, Prenume:

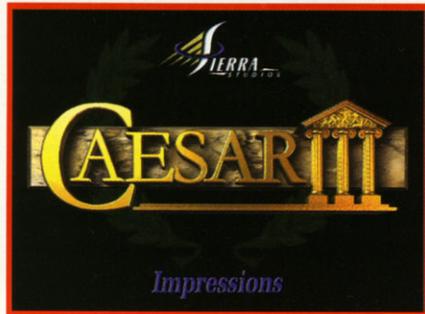
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
------	-----	-----	-----	-----

Loc.	Cod	Judet
------	-----	-------

Telefon:	E-mail:
----------	---------

FUN

STUFF



Nici nu am pus bine mouse-ul pe prima versiune demo a jocului *Caesar III* că mi-a și trecut prin cap un articol pentru Fun Stuff. Deci am pus deoparte versiunea demo și am așteptat să cum ajă să facut-o și voi să pun mâna pe adevărată versiune a jocului, cea full. Ceea ce s-a și întâmplat că de nu, nu am mai fi aici bătând câmpii. De unde am făcut rost de joc nu vă spun... nici că are vreo relevanță.

Revenind la joc...

M-am tot gândit și răzgândit cam cum ar trebui să încep acest joc... cu răbdare evident. Acum să urmăm puțin evenimentele istorice. Începe jocul, te trezești în fața unei hărți destul de mici și apare un ecran de help excelent făcut și-mi explică mie pe înțelesul cum să fac o potecă și cum să construiesc tot felul de clădiri. Ok! Începe aşadar jocul! Primul lucru care sare în ochi sunt oamenii care apar pe potecă îndreptându-se către locul pentru case. Sunt făcuți, de altfel tot jocul este făcut, cu mare grijă pentru detaliu. Așa că schimbă puțin rezoluția la 640x480 ca să mă benoclez mai bine și observ că între oameni nu există nici o diferență, dar ceea ce-mi place cel mai mult este faptul că fiecare dintre ei au în miciuă căruță pe care o trag căte un căine alb și drăguț care pare a fi de porțelan și lipit de căruță... altfel

Bal Bla Bla! Ei bine asta mi se pare cea mai scurtă introducere pe care am făcut-o vreodată. Adică de ce să bați câmpii cu ceva de genul: Hai să vedem, hai să nu știu ce și nu știu cum. Pe scurt: Caesar III.

nu știu cum ar sta acolo sus. În continuare, săracii oameni vin ca înecații să se stabilească pe teritoriile tale că căcă ar fi mai bine. Acum la început, suprapopulația nu este încă o prea mare problemă. La urma urmelor ești la începutul jocului. Dar va trebui să vă spun că la un moment dat veți ajunge în fază în care vor fi zeci și zeci de oameni pe străzile pavate și nici nu vreau să mă gândesc ce se petrec pe acele străzi. Păi dacă ar fi chiar aşa cum este în joc, oamenii din *Caesar III* sunt fantome, adică fără nici un fel de genă trec unii prin ceilalți. Este adevărat că acest lucru nu ar putea fi eliminat foarte ușor. Cum ar putea reprezenta atâtă oameni pe o mică străduță.

Omu' sfîntește jocu'

De ce? Pentru că aşa zice eu! Nu! Nu numai pentru că aşa zic eu dar aşa și este! Oamenii din *Caesar III* fac tot posibilul să aducă un simplu zâmbet pe buzele gamerilor, dacă nu chiar niște hoșote de râs! Păi dacă aveți puțină răbdare să ascultați ce vă spun, ei, oamenii, o să vedeti ce umor au. Populația din *Caesar III* a fost pur și simplu binetcuvântată de către producători, cu sensul umorului. Copiii vă vor spune fără nici un fel de problemă că „șomajul este atât de ridicat încât și mi mi s-oferit o slujbă”. Unii copii care nu prea frecventează școlile trebuie să muncească și asta pentru o anumită precupere că se ocupă de piețele construite de tine. „Doamna aceea grăsă din față m-a spus să car asta și s-o urmez” sau „Nu-mi pasă cui îi trebuie bunurile aștea. Munca asta mă omoară! Ar trebui să existe o lege împotriva muncii pentru copii!”. Acum la cât sens al umorului am eu, nu știu cum să vă spun, dar puții ăia cu vocea lor nevinovată sunt de-a dreptul hilari! Ce-ar mai fi nostim la acești oameni bizar? Simplu! Numele lor sunt de-a dreptul criminale. De exemplu, dacă selectați un actor care nu face nimic altceva decât să se plimbe în sus și în jos pe o stradă, va avea niște nume bine gândite de producători. Cum ar fi: Tomus Hancus, Dustinus Hoffmanus etc. Vă sună ceva familiar aici, nu? Și asta nu este tot! Acum nu-mi vin mie în minte toate numele lor, dar vă garantez că sunt excelente... puteți



Aici se vede cel mai bine cum se calcă lumea în picioare, podurile sunt foarte folosite, fiind legăturile de bază dintr-o parte în cealaltă a orașului. Nici să nu vă mirați dacă la un moment dat o să vedeați că un om începe să meargă cu căruța prin aer pe lângă pod... Bugs!



Deocamdată nu fac altceva decât să se plimbe de colo, dar când va trebui să construiești căte un oraș pe acolo voi de capul tău! Eu recomand foarte mare atenție la lupi (datorită unui bug, zic eu), chiar mai multă atenție decât la posibilele invaziile inamice!

orașe. Păi dacă intră o haită de lupi în oraș, e vai și am de capul tău... îți atacă oamenii și îi omoară pe toți pe care îi prind în cale. Trebuie să spun că nici măcar prefectii cu coif și sabie nu reușesc să omoare un lup, ceea ce mi se pare o aberație... trebuie vreo patru-cinci prefecti pentru a ucide un lup. Ca să nu mai spun că de inutile sunt legiuinile! Păi dacă am doi soldați în legiuină și îi trimitem să se lupte cu niște lupi, o iau pe cocoșă și se panichează... așa că fug în fort. După câteva minute, fiecare soldat care a venit în fort nou și proaspăt nu mai e bun de nimic, pentru că vezi Doamne sunt cu toții panicăți că-i măñâncă lupu! Excellent joc dom'le!

verifica demo-ul de pe LEVEL-ul din octombrie! Dar pe lângă actori mai sunt și popi de genul Populus Dominus și prefecti de genul Prohibitus Insurrectus și Furtam Facias. Gladiatorii sunt ceva de genul Enormus Gladius, iar colectoare de taxe Vampirus Sanguinarius. A, da! Ar mai fi populațile băstinașe, triburile considerate înapoiate de barbari... acolo să vezi ce nume... te apucă, știm noi ce, de răs. O să întâlniți căte un Long Fu the Mysterious, Chief Firebringer sau Edward the Loud și Lancer XXIV.

Dispariții misterioase

Da... se pare că și pe timpul acela existau niște ozneuri... Pentru simplul motiv că am stat și am urmărit tot felul de copilași plimbându-se prin oraș, copilași care la un moment dat dispărău. Nu intrau în case, ci pur și simplu dispărău. Ce să cum? Simplu, de exemplu școlile... eu personal le-aș fi spus materșcoală de la maternitate și școală... De ce? Pentru că din școli ies cam la fiecare cinci secunde o puizerie de copii care aleargă pe străzi și la un moment dat m-am luat după unul care ajungea până la periferie și dispără... și asta de fiecare dată... m-am uitat și după ceilalți tânci și am văzut cu stupare că dispăr cu toții, adică nu se mai întorc la școală, ceea ce înseamnă că acolo se nasc copii pe bandă rulantă la fiecare cinci secunde, nu?

Tot la capitolul acesta cu disparițiile misterioase ar intra și fermele, și industria de fud (food) în general. Păi fermierii plantează grâu și acesta crește. Logic! Și crește chiar fain, aşa treptat, nu deodată. Faza cu „deodată” se petrece la cules, când dispăr de pe cele patru parcele tot grâul deodată! De-ar fi așa și-n realitate... Dar hai să nu jignim nici porcii care și ei cresc toți frumos și se îngrișă treptat și care și ei dispar toți deodată de prin troacele lor... Și uite aşa am ajuns și la...

Animale

În Caesar III veți observa pe diferite hărți, diferite animale care fac parte evident din faună. Aceste animale sun cămile, lupi, zebre și ce-or mai fi pe acolo. Se poate întâmpla să faci un oraș atât de mare încât la un moment dat să nu mai aibă zebrele pe unde umbla și o să le vezi păscând prin grădinile tale sau patruleând pe poduri. Dar asta nu este nimic, pe lângă ce pot face lupii în ale tale

Ei bine, iată o mică armată! Sincer să fiu, numele ei, The Rabbits, după cum o arată și steagul, nici că se potrivea mai bine. Toată armata de acolo ar fi răpusă sau în cel mai bun caz ar panica datorită unei hârti de lupi și asta fără nici o problemă... and that's RIDICULOUS!!!



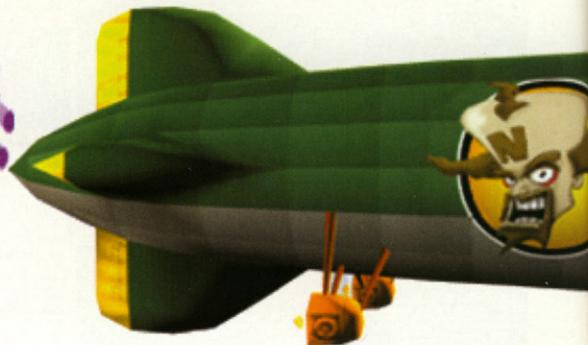
End

Cam atât pe luna asta, așa că o să ne vedem mai încolo... Poate cu un Fun Stuff despre Unreal care fie vorba între noi are foarte puține bug-uri și după mine e cel mai tare 1st person făcut vreodată! It rules! Așa, să lămuresc ceva... jocurile despre care scriu eu aici nu sunt jocuri care mie nu-mi plac, după cum au înțeles unii, sunt pur și simplu jocuri de la nota una la nota zece. Așadar, nu înseamnă că nu-mi place Caesar III sau mai și tu eu ce alte jocuri, ci dimpotrivă, sunt jocuri pe care le-am jucat cu o mare placere. Oricum până luna viitoare: Happy Gaming!

Sergio



Crash Bandicoot: Warped

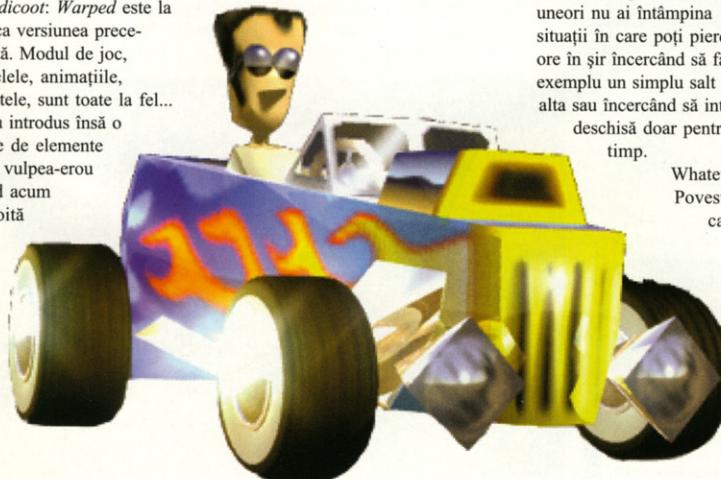


Yo, yo, yo... Bandicoot își continuă aventura spulberând și distrugând tot ce întâlnește în cale. Ziceți că-i de rău? Păi, este! Mai ales pentru cei care au insomnii și dispun de un Playstation!

Puțini au auzit pe la noi de *Crash Bandicoot!* Acesta este însă unul din cele mai reușite jocuri pe consolă care a apărut de când a fost inventat Playstation-ul. Acest titlu reprezintă pentru lumea consolelor cam același lucru pe care-l reprezintă Rayman pentru lumea PC-urilor. Diferența este că Rayman era un omuleț simpatic și lăsa impresia întotdeauna că este bine-dispus și nu îi place violența de fel. Cu vulpoi noștru din *Crash Bandicoot* lucrurile se schimbă un pic. Acesta nu este întotdeauna zâmbitor, ci mai degrabă fioros și dintr-o bucată. După ce jocul a cunoscut deja două încărcări, s-ar putea crede că lumea s-a plăcuit de această aventură și că cea de-a treia versiune nu poate oferi nimic mai mult decât o acțiune liniară, cu o grafică așa și așa... Cu alte cuvinte, un joc platformă de modă veche. Totuși, numai admirând reclamele drăguțe și dinamice, îți dai seama că această versiune este gata să-ți ofere ceva mai mult decât până acum.

Cursa începe!

În esență, *Crash Bandicoot: Warped* este la fel ca versiunea precedență. Modul de joc, nivelele, animațiile, efectele, sunt toate la fel... S-au introdus însă o serie de elemente noi, vulpea-erou fiind acum nevoie



să înnoate, să se scufunde, să conducă mașini și să călărească valurile mărilor peste care va trece în lunga-i aventură. De ce nu s-a umblat deloc la grafică, sunet, animații, gameplay etc.? Foarte simplu, jocul a plăcut atât de mult sub forma care a cunoscut-o în versiunile precedente încât producătorul a lăsat totul așa cum era. Nu s-a umblat la absolut nici un element, în schimb s-au introdus elementele noi amintite mai sus. Per ansamblu, nivelele au fost realizate în această versiune în așa fel încât gamerul să le poată parcurge mai ușor. Acest lucru duce astfel la îndepărțarea unor situații în care gamerul își pierde uneori răbdarea căutând tot felul de soluții năstrușnice la puzzle-urile pe care întâlnește. De altfel, chiar și *Tomb Raider III* ar fi mult mai plăcut dacă uneori nu ai întâmpină situații în care poți pierde ore în sir încercând să faci de exemplu un simplu salt de pe o stâncă pe alta sau încercând să intri pe o ușă care este deschisă doar pentru un anumit timp.

Whatever!
Povestea
care
stă



În spatele acestei noi versiuni este de fapt o continuare a celei care sătea la baza titlului Crash Bandicoot 2. Stația spațială a doctorului Neo Cortex explodează și părți ale acesteia cad pe Pământ.

Unul din fragmente lovește un munte, eliberându-l astfel pe Uka Uka, asupra căruia domnea un blestem. Uka Uka este o mască tribală hawaiiană care plutește așa prin aer (fiind foarte asemănătoare cu Aku Aku, prietenul lui Crash), având o voce doavaleasă și luminând puternic. Cortex, aflat acum sub directa comandă a lui Uka Uka, primește misiunea de a colecta cristalele pe care le furasești tu mai-nainte (în versiunea precedentă). În sfârșit, pentru că nu mai există nici un fel de cristale în timpul tău, Uka Uka și Cortex construiesc o mașină a timpului cu ajutorul căreia călătoresc prin toate istoricele căutând cristalele. Bineînțeles că misiunea ta nu este alta decât de a descoperi cristalele buclucașe înaintea celor doi demoni cu fețe de aprozari.

Ză best!

Grafica din *Crash Bandicoot: Warped* este una din cele mai reușite de pe Playstation. Detaliile, decorurile coborâță parțial din filmele de desene animate, multitudinea de inamici, de elemente grafice... Totul a fost pentru ansamblu extrem de bine realizat, diversele elemente îmbinându-se extrem de plăcut. și așa cum apreciau cățiva dintre colegii mei, *Crash Bandicoot: Warped* stă cel mai bine în ceea ce privește animația. Nici un alt joc pe care l-am jucat pe Playstation nu mi-a lăsat o impresie atât de bună în ceea ce

privește animația. Distanța renderizată nu cunoaște practic nici un fel de limite. Acest element, împreună cu modelele 3D extraordinare fac din Crash un hit, un titlu care nu cunoaște practic nici un fel de concurrent la acest capitol. Bule de aer sub apă, fum când pornești călare pe

un Harley nervos, umbre real-time, toate celelalte elemente plăcute ochiului și efectele acelea speciale, sunt într-adevăr fără precedent pe scena jocurilor

Playstation. și plusurile nu se opresc aici, calitatea texturilor fiind extrem de ridicată, iar fundalurile: cele mai reușite pe care le-a putut vedea vreodată ochiul uman.

Zău, Naughty Dog s-a întrecut pe sine însuși când a realizat *Crash Bandicoot: Warped*. Pe de altă parte, cu toate că inamicii arată foarte bine, sunt destul de plăcitorii. Orice „rău” din joc dispare imediat ce-l lovești o singură dată. și când spun că dispare - chiar vorbesc serios. Nu există nici un fel de animații „mortale” - mă refer la ceva care să semene oarecum cu moartea unor inamici îndurerăți și plini de zeamă. Este suficient să lovești pentru o singură dată de exemplu un rechin și ăsta o dispară așa subit și fără urmă. Nu prea e în regulă chestia asta!

Controlul din Crash este impresionant! Totul se poate face extrem de ușor și fără nici un fel de dureri de cap. La acest capitol *Crash: Warped* are nota cea! și iată ceva ce este într-adevăr destul de interesant: din vreme-n vreme eroul tău are parte de niște upgrade-uri care-l ajută să treacă mai ușor peste piedicile care

le va întâlni în nivelele care urmează. De exemplu, la un moment dat, după ce a trecut de prima călătorie în timp, vulpoiul nostru cel săret primește un belly flop mult mai puternic. Belly flop este acea mișcare prin care eroul nostru sare, se dă peste cap în aer și apoi lovește puternic cu picioarele. Astfel, upgrade-ul acestei mișcări constă în niște unde de soc care pornește pe o anumită rază din locul impactului. Într-adevăr, totul este atât de coerent și interesant și totul se pupă așa de bine cu grafica bestială...

Sunetele, vocile, sunt și ele bine realizate și integrate în toată această aventură. Prietenii lui Crash și inamicii sunt la fel de simpatici și de surprinzători... și totul este supra-exagerat. și în tot jocul au loc tot felul de elemente întâlnite numai în vechile filme de la Warner Bros (ceva în genul filmului de desene animate Diavolul Tazmanian).

În tot acest întreg, gamerul nu va întâlni nici măcar un singur nivel plăcitor: totul este extrem de dinamic și inovativ. Cu realizarea acestui joc v-ați lămurit probabil, așa că nu vă mai pot spune decât că acest titlu action/adventure 3D merită pe deplin jucat și terminat. La ora actuală nu are egal!

Mr. President

Producător:
Naughty Dog
Distribuitor:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01/2244710
Fax: 01/2244713



SPYRO THE DRAGON

Imaginați-vă un mic dragon care scoate foc, face ravagii și care totuși e simpatic în felul lui. Spyro, miciul dragon, ne invită la o nouă aventură!

Mai devreme vrobeam de Crash Bandicoot: Warped în care rolul principal este jucat de un vulpoi săret. Ei, îată că acum avem de-a face cu un mic dragon a cărui aventură se va desfășura într-o lume plină de dragoni, broaște și tot felul de creații, care de care mai ciudate și mai hatoase. *Spyro The Dragon* îl va uimi chiar și pe cei mai experimentați gameri datorită tehnologiei avansate folosite pentru a crea universul 3D din acest joc. După cum ne-au spus producătorii, acest joc a folosit pentru versiunea Playstation unul din cele mai avansate engine-uri existente la ora actuală.

Mai bine nici că se poate

Gamerii intră-n pielea lui Spyro, un mic dragon cu multă voință și personalitate, a cărui familie a fost transformată în statuete de cristal de către Gnasty the Gnisty. Spyro trebuie să exploreze o mulțime de lumi diferite, cu alte cuvinte în joc vor exista aproximativ 34 de nivele pe parcursul cărora eroul nostru



va trebui să descopere peste 120 de dragoni de cristal. Bineînteles că ultima misiunea a lui Spyro va fi de a-l distruge pe seful cel mare, Gnasty Gnorc. Ted Price, președinte la Insomniac, firma ce a produs acest joc, este deosebit de mândru de ceea ce a reușit să facă echipa aflată sub directa sa comandă, spunând că: „Spyro a luat naștere datorită faptului că am avut dorința puternică de a realiza un joc care să spulbere de pe piață toate celelalte jocuri platformă 3D în ceea ce privește gameplay-ul, tehnologia și arta.”

În principiu acțiunea este destul de simplă. Este suficient să colectezi tot ce întâlniești în cale, să rezolvi toate puzzle-urile și să faci cenușă orice inamic. Pentru a-i scăpa de blestem pe dragonii înghețăți este suficient să te apropii de ei și să-i atinge ușori. Treziți din lungul somn, aceștia vor începe pe dată să-ți mulțumească din suflet și uneori îți vor da și unele indicații asupra lucurilor pe care trebuie să le faci în continuare. Ce amabili, nu-i așa? Oricum, după ce dragonii au schimbat căteva vorbe între ei, cel care a fost eliberat de blestem, dispără pur și simplu și nici că-l mai vezi. Așadar, până acum avem trei întrebări:

1. Cum de-a scăpa Spyro de blestem?
2. Unde dispar dragonii după ce-i eliberez?
3. Domnilor, vom găsi noi oare răspuns la aceste întrebări?

Probabil că nu! Oricum, Spyro este protejat de către Sparks the Dragonfly. Când Spyro este lovit pentru prima dată, Sparks se face din galben, albastru. Când este lovit a doua oară, Sparks se face verde, iar dacă dragonul nostru domestic este lovit din nou, Sparks dispără nevăzut și nesimțit. În fine, dacă Spyro mai este lovit o dată, atunci acesta își va da obștescul sfârșit... și gamerul va fi nespus de supărat! Dar nu disperați, pentru a-i refațe viața lui Sparks, eroul nostru va elibera fluturi pe care-i va măneța protectorul său. Pentru ca să se complice un pic lucrurile, mai trebuie găsite și o serie de lăzi în care se ascund comoriile aruncate de personajul diavolesc prin toate cotloanele aceleia lumi.

Vorbele lui Ted Price

Întrebare: Care au fost principalele obiective atunci când ați realizat acest joc?

Ted Price: Ceea ce am incercat noi să facem a fost crearea unui joc care să fie perfect în trei zone: fizic, tehnic și în ceea ce privește gameplay-ul... și am lucrat foarte mult la aceste elemente. Gameplayul este rezultatul unei colaborări intensive cu cei de la Universal. De fapt, fiecare dintre noi a colaborat la acest joc, venind cu o mulțime de idei noi și inovatoare. Rezultatul este un joc unic!

I: Cum de v-ați gândit să-l realizați pe Spyro?

T.P.: Al Hastings (Insomniac-Game Engine Designer) a creat acest engine care într-adevăr ne-a permis să realizăm un caracter 3D care să se miște repede și să facă o mulțime de lucuri. Astfel, am încercat să-l creăm pe Spyro așa încât să satisfăcă dorințele oricărui gamer. Unul dintre artiștii noștri, Craig Stitt, a spus: „Hei, întotdeauna am vrut să fac un joc despre un dragon!”. Și am crezut cu toții în aceste vorbe, pentru că dragonii sunt gingeși și superbi. Așa am ajuns să-l chemăm pe designerul care a lucrat la Crash, Charles Zembillas, și l-am rugat să ne ajute să-l creăm pe Spyro. Noi am vrut realizarea unui dragon care să nu fie prea Tânăr, adică nu ca un copil mic, dar nici să fie un dragon adult. Astfel, s-a ajuns la realizarea lui Spyro care este recalcitrant, genul de dragon Tânăr care nu este prostănc sau urât, dar care în nici un caz nu e în toate mintile.

I: Ce este deosebit la Spyro din punct de vedere artistic?

T.P.: Artistic noi am încercat să creăm lumi care să fie avantajate de engine-ul pe care l-am construit. Acum, acest engine ne permite să realizăm view-uri panoramice, un lucru care nu s-a mai întâlnit la nici un alt joc pentru Playstation. Ați remarcat că-n Spyro nu apare fum și puteți privi la nesfărșit. Astfel, din punct de vedere artistic, am încercat să dăm naștere unor lumi frumoase, fantastice care să aibă o mulțime de facilități noi și interesante. De asemenea, am încercat să descriem acțiunea într-o lumină deschisă și colorată, fără ca totul să devină desen animat. Aceasta este un alt element care separă jocul nostru de restul titlurilor apărute până acum.

Chiar și Spyro este capabil de o mulțime de emoții. În acest sens am realizat o mulțime de filmulețe în care Spyro salvează dragonii de cristal, iar aceștia vor vorbi cu el, scoțând la lumină personalitatea eroului. Are capacitatea de a fi foarte emotiv!

I: Cine a realizat soundtrack-ul?

T.P.: Stewart Copeland, care a fost lăutarul pentru The Police, este de fapt realizatorul întregului fond muzical din joc. Probabil că S.C. este cunoscut mai ales pentru soundtrack-urile făcute pentru filme - acesta fiind primul joc la care a lucrat. Stewart a scris mai bine de 50 de track-uri diferite pentru joc. El însuși este un entuziast al jocurilor și chiar îi place Spyro. Am fost foarte mulțumiți că am putut să-l folosim muzica.

I: Care au fost cele mai mari provocări atunci când ați realizat designul ca un spațiu 3D complet liber? Ați avut probleme în a pune pe picioare gameplay-ul?

T.P.: Cred că cea mai mare provocare a fost aceasta: realizarea unui gameplay rapid într-un spațiu 3D deschis. Am pierdut o grămadă de vreme

realizând nivele de test pentru a vedea dacă funcționează, ce merge, ce nu merge. Unul din lucrurile pe care probabil că o să vi-l spună și Brian Hastings este că ne-am dat seama că într-un spațiu 3D există întotdeauna posibilitatea de a fi atacat pe la spate. Un lucru care este



deosebit de enervant. Astfel, unul din lucrurile pe care în mod sigur nu o să le vedeti în Spyro o să fie un inamic care să vă atace pe neașteptate pe la spate. Am lucrat la absolut orice element care ni s-a părut că ar putea deveni la un moment dat frustrant. Primele șase sau șapte luni le-am petrecut finisând acele elemente și astfel am realizat de fapt un joc plin de forme și distracție, chiar înainte de a crea noi spații.

Bingo-Bongo...

Cam acestea au fost cuvintele președintelui Ted Price de la **Insomniac**. Și cred că eeea ce a spus acesta v-a lămurit că avem de-a face cu unul din cele mai reușite jocuri de Playstation. Versiunea beta a acestui joc ne-a demonstrat că Spyro se mișcă într-adevăr perfect într-o lume absolut superbă.

Mr. President



Producător: Insomniac
Coordonator import:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01/2244710
Fax: 01/2244713

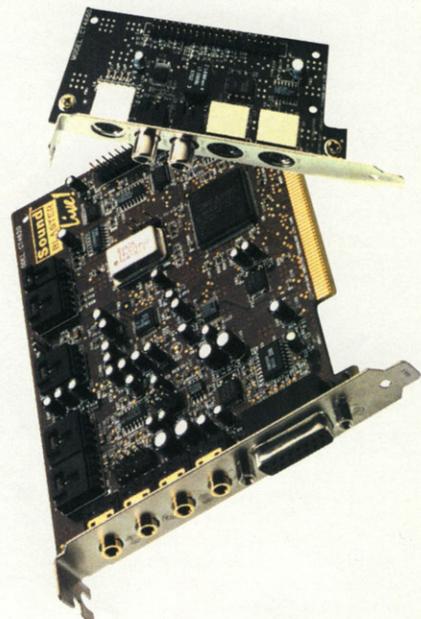
Sound Blaster Live!

Mult așteptata revenire a celor de la Creative Technologies în rândul producătorilor de plăci de sunet aflați „la zi” cu cele mai noi tehnologii ale domeniului, se concretizează hardware într-o bijuterie PCI.

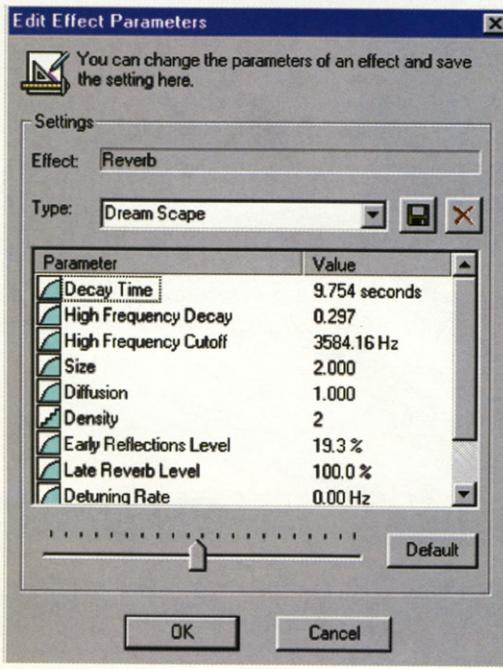
Pe numele său *Sound Blaster Live!*, placa de sunet cu care Creative Technologies încearcă să se impună pe piața PCI este vândută în două variante, pentru a se putea mai bine mădăia întru satisfacerea gusturilor și necesităților utilizatorului. Prima dintre variante conține placa de sunet propriu-zisă și se numește Value. Cea de-a doua variantă adaugă în pachet, pe lîngă placa de sunet propriu-zisă, și un daughterboard digital, plus mai mult software. Această a doua variantă se numește simplu *Sound Blaster Live!*.

Environmental Audio

Ideea de a contura și personaliza un mediu acustic virtual prin funcții de procesare și efecte nu este nouă. Iată că cei de la Creative fac în sfârșit un lucru pe care Guillemot îl făcuseră de peste doi ani. Cu o publicitate mai pompoasă și cu mai mult tam-



Sound Blaster Live!, compus din două plăci - motherboard-ul plăci de sunet și daughterboard-ul digital. Sound Blaster Live Value! este alcătuit numai din motherboard, adică placa de dimensiuni mai mari din imagine.



Parametri ai efectului de reverb pus la dispoziție de înimă DSP a Sound Blaster Live! (și în varianta Value)

tam, Creative reiau de fapt un concept pe care firma franceză îl fundamentase hard și soft la o calitate exceptională, cu mult înaintea celor de la Creative Technologies. Totul bineînțeles și cu un nume sonor (Live!), pe măsura avântului publicitar care caracterizează Creative.

Environmental Audio este numele tehnologiei care permite crearea propriului mediu acustic virtual de către utilizator. API-ul care sprijină tehnologia se numește Environmental Audio Extensions, dar probabil că îl veți întâlni mai des sub numele de EAX.

Ce funcții oferă acest Environmental Audio? În primul rând, SB Live! este o placă de sunet cu două ieșiri audio analogice, una pentru o pereche de boxe de așezat în fața auditorului, a doua pentru o pereche de boxe de așezat în spatele auditorului. Semnalul provenit din oricare din intrări poate fi plasat cu un utilitar oriunde în spațiul quadrofonic.

În al doilea rând, datorită modulului DSP al procesorului Emu cu care este dotat, se pot aplica atât asupra semnalului provenit din intrări cât și pe cel provenit din porturile de MIDI Out și Wave Playback o serie de efecte din care se detășează prin calitatea excelentă reverbul și un two tap delay. Celelalte efecte, cum ar fi ring modulator-ul, distortion-ul, pitch shifter-ul, voive morph-ul, chorus-ul și flanger-ul sunt de calitate medie și par a fi optimizează pentru voce. Însă efectele esențiale pentru conțurarea unui mediu acustic virtual, reverbul și delay-ul, sunt de foarte bună calitate. La sporirea senzației plăcute a unei bune audiții, contribuie și excelenta calitate audio a ieșirilor, cu raport semnal/zgomot de peste 90dB, și o dinamică bună. Cum stau însă lucrurile cu intrările SB Live!?

In

Pentru intrare, avem în primul rând conectorii de pe bracket-ul placii de sunet. Cum era și de așteptat, aici avem o configurație devenită clasică, o mută de Line In și una de Mic In. Pe placă propriu-zisă, însă, se află leopardul. Avem aici un conector TAD (Telephone Answering Device – v-ați prins, acesta se leagă de modem), un conector CD audio pentru conectarea la muta Analog Audio Out a unui CD-ROM, un conector AUX (tot de tip Line In, practic, dar pentru device-uri interne cum ar fi un TV tuner sau un decodator MPEG), și un conector PC Speaker. Și cam aici ne oprim cu lista intrărilor analogice, destul de lungă ea însăși.

Cât despre calitatea intrărilor de Line In și Mic In, aceasta este excelentă, vom obține rezultate bune înregistrând prin aceste intrări. Convertorul A/D este pe 16 biți.

Un pas uriaș pentru PC

Umează surpriza cea mai plăcută pe care îți-o face *SB Live! Value*. Este vorba despre intrările digitale, ai căror conectori se află tot pe placă propriu-zisă. Este vorba despre o intrare de tip I2S și un conector CD SPDIF. Vă mărturisesc, nu mă așteptam ca la un preț atât de rezonabil să găsesc pe placa de sunet un conector I2S, dedicat legării *SB Live! Value* la ieșirea digitală a unui PC-DVD. Iată că cei de la **Creative** definesc încă o dată standard, introducând pe plăcile lor de sunet un conector atât de important acum, când PC-DVD – urile vor deveni treptat un dispozitiv tot mai răspândit pentru user-ii de PC-uri. Practic, se fac astfel pași gigantici spre transformarea calculatorului într-un mic monstruțel multimedia care va înlocui cu siguranță greoiele și costisitoare linii HI-FI dedicate audieri muzicale sau vizionării filmelor în condiții de Home Theater.

Dacă aparatul video VHS este înlocuit de PC-DVD, dacă un casetofon deck este substituit prin utilizarea mp3-urilor, dacă tuner-ul radio este în calculator pe o placă specială, iar televizorul la fel, ce ne facem cu CD-ROM-ul calculatorului? Poate acesta să înlocuiască CD player-ele HI-FI existente pe piață dispozitivelor audio de bună calitate?

Întrrebarea este absolut justificată, iar răspunsul a fost până acum un „nu!” hotărât. Datorită calității scăzute a convertorului D/A al oricărui CD-ROM, nu era posibilă o audiere de calitate prin intermediul mufeii Analog Audio Out a CD-ROM-ului. Soluția ar fi ca sarcina conversiei din domeniul digital în cel



Creative Rhythmania, un amuzant program pentru aranjamente muzicale, este de asemenea livrat în pachetele *SB Live!*

analogic să cadă în seama convertorului A/D al placii de sunet. Iar dacă placa de sunet este de calitate, ar exista chiar sansă ca rezultatul să fie în domeniul HI-FI. În acest scop, deja de o bună bucată de timp, unitățile CD-ROM sunt prevăzute cu o ieșire audio digitală de tip SPDIF. Ce să faci însă cu o asemenea ieșire, dacă nici o placă de sunet de preț cât de căt rezonabil nu are un o intrare digitală pentru CD-ROM?

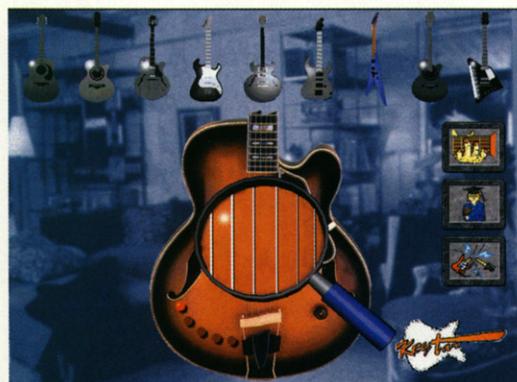
Iată însă că *SB Live! Value* taie la modul radical nodul gordian al acestei dileme (mă rog, de-aia ne-a fost dată limba noastră românească, să o mai și scăpăm din mâini pe scări, ca pe dulapul cel mare din sufragerie, atunci cind ne mutăm). Pe placă propriu-zisă a *SB Live! Value* veți găsi un conector CD SPDIF In. Astfel, indiferent de performanțele scăzute ale ieșirii audio analogice a unității CD-ROM, vă puteți bucura de realitatea sonoră digitală a CD-ului audio, ascultat la un nivel de calitate nemaintinăt până acum la un PC. Adică la calitate HI-FI adevărată. Totul în domeniul digital.

SB Live! Value face deci un pas mic pentru o placă de sunet, prin apariția acestor conectori pentru intrările digitale, propulsând însă viugos PC-ul în domeniul Home Entertainment-ului, „where no PC has gone before”. *SB Live! Value* deschide calea dispariției echipamentelor HI-FI de apartament, făcând loc calculatoarelor în braș astfel apărătă. Iată deci cum un mic amănumit hardware plus un mizilic de conector, pot schimba fața lumii multimedia.

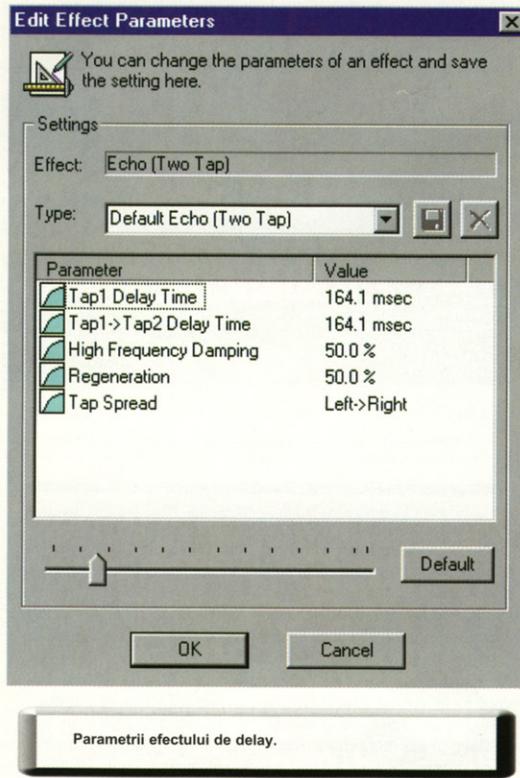
Pentru jocuri

EAX este un API generos cu gamerii, testarea *SB Live! Value* cu programul Aureal Minerva relevând o bună calitate a placii și standardului **Creative**. Cu suport pentru efectul Doppler și pentru oricare din tipurile de deplasare a surselor de sunet (inclusiv sus-jos), *SB Live* este o bună opțiune pentru împătimiții de jocuri. În ceea ce privește viteză, *SB Live* este la nivelul considerat ca normal pentru orice accelerator audio PCI. Un alt punct bun în plus al *SB Live!* este acela că în cutia în care este livrată placa de sunet veți găsi versiunea integrală a jocului Unreal. O surpriză cu adevărată plăcută a celor de la **Creative**!

Ceea ce este de discutat este însă dacă EAX este mai bun decât A3D al celor de la Aureal Semiconductors. Subiectiv, EAX mi se pare cam 70-80% sub aspectul realismului, din ceea ce oferă A3D. Am jucat Unreal cu *SB Live!* pentru testarea EAX și cu Genius Sound Maker 64 pentru testarea A3D și balanța a



Creative Keytar, program cu care sunt livrate ambele variante de *SB Live!*, poate transforma tastatura calculatorului într-o foarte distractivă chitară.



Parametrii efectului de delay.

înclinat mult înspre placă Genius, despre care de altfel am și scris cu două numere în urmă în revista noastră. Există un singur aspect sub care implementarea EAX de pe *SB Live!* este superioară implementării A3D de pe plăcile dotate cu procesorul Vortex AU820. Dacă procesorul Vortex nu poate procesa decât opt surse audio într-un joc, *SB Live* poate procesa 32.

Balanța se va inclina însă din nou în favoarea celor de la Aureal, odată cu apariția la noi a plăcilor de sunet dotate cu cel mai nou procesor Vortex. Acestea poate procesa 32 de surse audio, și oferă multe funcții audio suplimentare (ce servesc realismului audio tridimensional) la care *SB Live* nu poate ajunge momentan. Dacă vă interesează numai jocurile și eventuală auditia muzicală de calitate în două boxe, noile plăci de sunet dotate cu procesorul Vortex 2 sunt o opțiune mult mai interesantă și convenabilă ca preț, față de un *SB Live*! Cu prima ocazie în care voi avea la test o placă dotată cu procesorul Vortex 2, voi face o amplă prezentare a capacităților acestuia.

Dacă însă vreți ca pe lîngă jocuri să aveți posibilitatea auditiei în patru boxe, plus posibilitatea de a vă configura mediul acustic, și dacă mai vreți să faceți și muzică, vă îndrum spre *SB Live!*! Dacă utilizatorul dorește, diferențele configurații de efecte ce constituie mediul audio virtual pot fi salvate, pentru a servi auditiei muzicale sau jocurilor. De altfel, *SB Live! Value* vine din fabrică cu diverse setări pentru o mulțime de jocuri, dar și pentru voce sau audieri. Pentru facerea de muzică, dacă ați folosit un AWE64 și v-a plăcut, veți la fel de mulțumiți de *SB Live!*, având în plus mai multe efecte și un buchet de utilizare software care vor ușura mult realizarea proprietăților setării de efecte.

Pentru nostalgici, marele avantaj al *SB Live!* este că placă

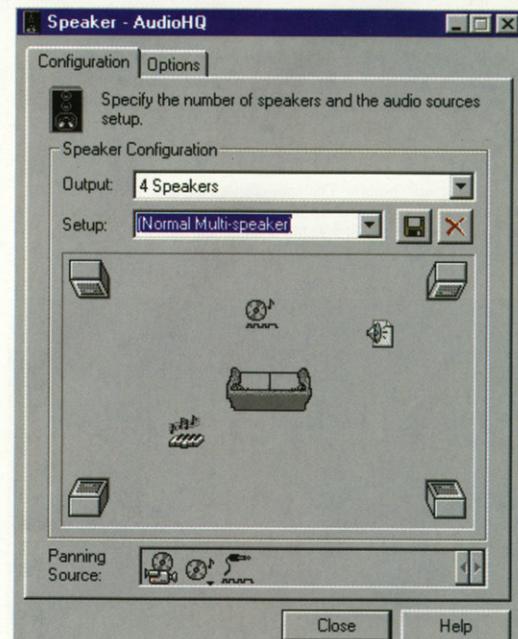
celor de la Creative este, după cum era și de așteptat, 100% compatibilă DOS.

SB Live!

Dacă adăugă la un *SB Live! Value* un daughterboard digital și un CD cu sequencerul Steinberg Cubasis AV, obții pachetul *SB Live!*! Daughterboard-ul digital este prevăzut cu un conector DIN digital, un conector SPDIF IN, un conector SPDIF OUT, o mușă MIDI IN mini DIN și una MIDI OUT, tot mini DIN. Sequencer-ul celor de la Steinberg este excelent, credeți-mă. O idee minunată includerea acestui sequencer serios în pachetul *SB Live!* .

Un alt conector digital prezent pe daughterboard-ul digital al *SB Live!* este o mușă DIN pentru legarea la placa de sunet a unui amplificator multicanal de tipul 7.1 Desktop Theater, produs de cei de la Cambridge SoundWorks. Încă o dată, *SB Live!* își arată puterea și a fi un excelent produs pentru cei dormici de a-și aduce cinematograful sau sala de concert în casă sau pe masa pe care se află calculatorul. 7.1 Desktop Theater este dedicat auditiei într-un surround perfect, fie că este vorba numai de muzică, sau de filme rulate pe PC-DVD.

Conectoroarele MIDI de pe daughterboard-ul digital oferă posibilitatea conectării unui device MIDI la *SB Live!* prin intermediul unui cablu având obisnuitatele mușe DIN cu 5 piciorușe la ambele capete. Privesc această conexiune mai mult ca pe un bonus, deoarece nu se concretizează și prin apariția unui al doilea port MIDI IN sau MIDI OUT, pe lângă cel oferit de motherboarul-ului *SB Live!*. Își în cazul *SB Live!* există deci câte un singur port MIDI IN și MIDI OUT.



SB Live! oferă posibilitatea așezării surselor de semnal audio oriunde în cîmpul quadro. Aici avem exemplificată poziționarea întrărui CD SPDIF IN, precum și a porturilor de playback MIDI și Wave.



În pachetul **SB Live!** este inclus și Cubasis AV, un excelent sequencer produs de Steinberg, cu funcții puternice atât pentru MIDI, cât și pentru audio digital.

PCWorks FourPointSurround

SB Live este dotată cu două ieșiri, pentru două perechi de boxe. Care este varianta cea mai convenabilă sub aspectul prețului, calității și ergonomiei, atunci când vrem să ne dotăm cu cele patru boxe necesare folosirii **SB Live!** sau **SB Live!** *Value* la întreaga lor capacitate?

Răspunsul vine de la firma **Cambridge SoundWorks** care își continuă fructuoasa colaborare cu **Creative Technologies**, în domeniul sistemelor de boxe active. Astfel, adaptându-se evoluției plăcilor de sunet produse de **Creative**, Cambridge SoundWorks prezintă un sistem de cinci incinte acustice, compus dintr-un subwoofer și patru sateliți, numit PCWorks FourPointSurround. Acest sistem permite folosirea celor două ieșiri de tip Line Out ale plăcilor de sunet **SB Live!** *Value* și **SB Live!**, și anume ieșirea Line Out (pentru două boxe din față auditorului) și ieșirea Rear Out (pentru celelalte două boxe, de așezat în spatele auditorului). Puterea pe fiecare din cei patru sateliți este de 4W. Subwooferul m-a impresionat în mod deosebit, este foarte rezistent la volum mare al sunetului, și are o excelentă redare a frecvențelor joase, pe care reușește



Dacă jucați Unreal cu **SB Live!** instalat în calculator, veți simți cu siguranță fiorii reci ai realismului audio. Dușmanul nu este în imagine pentru că îl aud în spate!

să le reliefze cu naturalețe. Construcția este solidă, designul și finisajul deosebite. O foarte bună soluție pentru cei care vor să utilizeze **SB Live!** sau **SB Live!** *Value* la masa calculatorului. În acest scop, în pachetul PCWorks FourPointSurround veți găsi și accesoriile necesare pentru fixarea prin lipire a boxelor Rear și pentru așezarea acestora în spatele utilizatorului pe mici trepiede.

Un nou standard multimedia

Acest prim contact cu noile plăci ale celor de la **Creative Technologies** mă face să afirm că, prin funcțiile lor și prin concepția lor, cu certitudine **SB Live!** și **SB Live!** vor face carieră în calculatoarele multora dintre voi. Vor deveni chiar modele de urmat pentru alții producători. Aceasta este bine, dacă ne gândim strict la domeniile multimedia și Home Entertainment. Iar dotarea foarte generoasă cu software (Prodigy Parrot – un excelent program interactiv de comandă



Sistemul de boxe active PCWorks FourPointSurround.

vocală, Mixman Studio pentru cei dormici a se distra ca DJ, Keytar – transformă tastatura calculatorului într-o adeverăță chitară, Unreal – versiunea integrală, Cubasis AV pentru sequence, Sound Forge XP pentru editarea primară a fișierelor wave) oferă o largă paletă de posibilități multimedia acestor plăci de sunet.

Marius Ghinea

Informatii:

Ofertant PCWorks FourPointSurround:

Flamingo Computers

Tel.:01-222.50.41

Pret: 99USD (fără TVA).

Ofertant SB Live! și SB Live Value:

Flamingo Computers

Tel.:01-222.50.41

Pret SB Live! : 229USD (fără TVA)

Pret SB Live! Value : 119USD (fără TVA)

Asculă-ți muzica

Încă un CD multimedia interesant de la Zane Publishing vine să ne ajute a pătrunde în tainele ascultării muzicii

Numele CD-ului asupra căruia ne aplecăm în acest articol este „*The art of listening*”. Vă spun sincer, am avut un mic dubiu, un semn de exclamare sceptic la vederea acestui titlu. M-am gândit imediat: „voi avea posibilitatea de a-mi revizui integral vizuirea muzicală despre lume și viață, pe baza celor învățate din acest CD?”. Titlul invită oricum la finala culmii de rafinament și excelență în arta deșteptării urechii, și mai ales a urechii de pe dinăuntru, cea spirituală. Mai usor, domnilor, cu titluri din astea hiperinflate, că nu suntem la America, ci pe cel mai alunecos tobogan din Europa. Unde, în paranteze și spus, în curând, tot ce zboară se va mâncă.

CD-ul este împărțit în patru mari secțiuni, urmărind în mod gradat, crescător, tematica anunțată de titlu. Le vom lua în atenție noastră, una după alta: „How to use your ears”, „Rhythm, Melody, Harmony”, „Counterpoint, Timbre”, „The art of listening”.

Cuvintele nu au fost de ajuns

Prima parte a CD-ului „*The art of listening*” ne introduce în geneza facerii muzicii. De altfel, vreau să atrag atenția asupra faptului că intreg CD-ul ne prezintă în linii mai mult sau mai puțin generale cum se face muzica, pentru a ne apropia de modul în care aceasta poate fi ascultată la modul conștient.

Pornind de la faptul că omul a sesizat atunci, în cele mai vechi timpuri, diferența de înălțime între diversele sunete din natură, sau cele pe care le putea emite chiar el, suntem introdusi în noțiunea de timbru, înălțimea a notei și volum, tărie a emisiei sonore. Se adaugă apoi factorul emoțional și iată-ne ajunși în mijlocul unei discuții pe care aş caracteriza-o ca fiind foarte delicată – care este cauză, motorul, ce a dus la nașterea muzicii, și care determină ca aceasta să fie etern reinventată. Cei de la **Zane Publishing** ies cu față curată din această discuție ce ar putea degenera în filosofie de berărie, prin căteva cuvinte simple. Deși la mintea cucoșului, această propoziție pe care o uităsem de mult mi se pare deznă de accentuare: „Words were not enough”. Din necesitatea de a transmite ceea ce este mai presus de cuvântul omenești, atât ca trăire afectivă, dar și ca adâncime de

conținut, muzica a apărut ca un intermedier atât între oameni, cât și între om și natură sau divinitate. Interesante imaginile ce însoțesc aceste explicații, și care trece de la muzica rituală orientală la cea a triburilor africane. Firesc, apare și imaginea unui cuplu, el și ea, cam de vârstă liceului, vizibil topiți unul după altul. Dragostea, nu? Dragii mei, dragostea face măgarii să danzeze, cum spune un proverb spaniol bestial. Și dans fără muzică, mai va.

O altă idee interesantă emisă în secțiunea „How to use your ears” a acestui CD este aceea că oamenii care au creat muzica (și care o creează și în zilele noastre) au fost în primul rând niște **ascultători** diferiți, inovațori, ai sunetelor din natură, și mai nou ai muzicii. În sfârșit, ce să vă spun, e plin CD-ul de idei interesante, fapt care trădează pe cei care se află în spatele textului și structurii ca fiind oameni de atitudine muzicală, și nu simpli stiuțitori de informație.

Pauzele sunt importante ..

Mai ales când sunt lungi și dese. De fapt, autorii CD-ului „The art of listening”, atingând în a doua secțiune cehiunea ritmului, spun mai exact: „Pauzele sunt la fel de importante ca și sunetele”. Și, foarte ușor digerabil și intuitiv ne explică ce sunt ritmul, măsura și tempo-ul. Mi se pare absolut firesc faptul că în momentul prezentării conceptului de ritm, muzica utilizată spre exemplificare este muzica africană. Ca opinie personală, cred că ar fi mers atâtă sonor și muzica latino-americană.

Foarte interesantă și mai ales plăcută mi s-a părut modalitatea de explicare a termenului de melodie. Plini de inventivitate cei de la **Zane Publishing** pornesc de la cele trei note de bază ce se pot obține cu ajutorul instrumentelor de suflat din grupa alăturilor. Ilustrarea sonoră pornește de la cântecul acela simplu numit la noi *Stingerea* (care la unitatea militară unde am făcut eu armata nu se putea auzi niciodată corect, ci numai în varianta haioasă a militarului care introducea aer în obiectul muzical din aliaj de cupru, și care variantă numai la somnic nu invita, fiind un excelent stimulent pentru încărcarea armei cu munition de război). Tot pe CD se poate auzi apoi semnalul de atac, însă autorii trec mai departe în a explica melodia pe baza a trei note simple prezintându-ne fragmente mai elaborate din Ceaikovski, Bizet (din Carmen), precum și o preabinecunoscută temă din uvertura la *Wilhelm Tell*.

De la această bază, conceptul muzical de armonie este atins natural, prin alăturarea la un instrument de alamă a altora, alcătuind un acord din cele trei note de bază. Încă o dată, am fost realmente plăcut impresionat de modul în care se trece de la ritm la melodie, și din aceasta la armonie, pe CD-ul „*The art of listening*”.

Lleb Elgni

Iată-ne ajunși la cea de-a treia secțiune a CD-ului de față. Este vorba de „Counterpoint, Timbre”, în care bineînteleș se dezvoltă chestiunile laborioase ale contrapunctului și timbrului instrumentelor. Iar aceasta se face cu o inspirată introducere sonoră în cunoașterea tonalităților. Ni se propune spre audiere un fragment din Sonata pentru pian în si bemol minor de Chopin, explicându-ni-se că sună trist, întunecat, datorită tonalității



minore folosite. Mai apoi, ni se cântă clasical cântecel de sărbători „Jingle Bell”, ca o ilustrare a impetuosității și stării de bine specifice tonalităților majore (cum spuneam în altă parte despre intervalul de octavă, pot spune și despre tonalitățile majore că umbălă cu burta plină, sunt late în umeri și pot trece rapid de la starea de generozitate luminoasă la cea de triumfalism bătăios). Ei bine, după audierea celor două bucați muzicale aparent atât de diferite, ni se spune că ele de fapt sunt foarte asemănătoare, dacă le ascultăm mai cu atenție. La naiba, aşa este, am avut un ditamai șocul dându-mi seamă de aceasta, de am ajuns să mă dau cu burta de tastatură de râs. Doamne, aşa o surpriză n-am mai avut de la prima audiere a Rapsodiei lui Rachmaninov după o temă de Paganini, când în momentul expunerii temei Dies Irae-ului gregorian am rămas cu urechile căscăte realizând extraordinară intuiție a lui Rachmaninov, care a sesizat nu mai puțin teribila capacitate a compozitorului italian de a trasa o tangentă muzicală la tema respectivă.

Pornind de la această constatare, a modificărilor ce survin în transpunerea aceleiași teme în tonalități diferite, ce și la **Zane Publishing** trec tema „Jingle Bell” prin atâtă transformări ritmice, de tonalitate și de stil încât începi să te întrebă dacă nu cumva atât de tormentată temă nu este rodul unuia din marii clasici, parodiat apoi de un creator anonim și găsăjăt care a transformat-o în canticel de Crăciun. De aici și titlul micului nostru capitol, obținut prin inversare, procedeu nu rareori utilizat în dezvoltările muzicale contrapunctice. Astfel, „The art of listening” ne aduce la contrapunct, prin dezvoltări și prelucrări explicative, care ne oferă o imagine ușor de înțeles a tehnicilor sale specifice. Mai mult, exemplul Artei Fugii este folosit pentru a ni se arăta cum contrapunctul poate transcendă aspectele de material ale muzicii, lucrarea lui Bach neavând indicații de instrument, putând fi interpretată la oricare instrumente al căror ambitus permite aceasta.

Ajungând la chestiunea timbrului instrumentelor, mi-a tras atenția prezentarea ideii suprapunerii a mai multe instrumente



pentru obținerea unor tonuri noi. Exemplul folosit pentru ilustrarea sonoră sunt din „Şeherezada” lui Rimsky-Korsakov. Nu mă pot opri să emit opinie personală că o piesă muzicală ce ar fi ajutat foarte mult în acest sens ar fi fost și „Bolero”-ul lui Ravel, în care avem unele din cele mai clare și mai interesante suprapunerile de timbre instrumentale (prin care se poate obține chiar și un timbr asemănător tuburilor mici ale orgii clasice).

Evident, atunci când se dau primele lecții despre instrumentele muzicale și timbrele acestora, nu se poate să lipsească din arsenalul pedagogic „Petrică și lupul” a lui Prokofiev. Și pe CD-ul nostru nu se pierde ocazia de face acest bine celor dormitori în a pîrcepe cum vine treaba cu timbrul potrivit la locul potrivit. Îmi amintesc cum, pe când aveam vreo 11 anișori, și la noi la școală au venit instrumentiștii ai Filarmonicii din Brașov care ne-au învățat instrumentele și uzul lor pe baza piesei „Petrică și lupul”. Cum, la vremea respectivă eram în perioada wagneriană (măi, măi), am avut posibilitatea să descopăr la modul critic, pe colegii mei, curențele pe care o astfel de modalitate mecanică de învățare le arătă când este vorba de cei mici. Decât să abătă atenția auditorilor copiilor asupra instrumentelor și tehnicilor muzicale, luându-le efectiv sansa contactului spiritual nemijlocit cu creația, mai bine aplici tehnica cea mai bună de învățare a înțolutului – aruncă de mic copilul într-un bazin cu apă. Odată pătruns în muzică, foarte simplu și natural va face distincția între un fagot, un clarinet sau un oboi. Sau între temă și variație. Dar astă este doar o părere a mea.

CD cu artă

Ultima secțiune a CD-ului „The art of listening” ne oferă posibilitatea de a descoperi finețurile alcăturirii unei piese muzicale, pornind de la diversele variante pe care Ives le-a creat pentru una din piesele cântate la americani cu ocazia zilei de 4 Iulie. Este ca adevărat instrucțivă și plăcută această parte a CD-ului, cum de altfel este în întregime acest produs multimedia al celor de la **Zane Publishing**. Imagini, muzică și explicații se îmbină la modul cel mai reușit, pentru a ajuta pe neințeleși să pîrcepe ce să urmăresc la audierea unei bucați muzicale; un bun instrument pedagogic neprețios, foarte potrivit copiilor înțelegerători de limbă engleză, acest CD mi-a lăsat senzația că, la rândul său, este realizat de oameni subțiri, cu simț artistic.

Eu unul, însă, rămân rezonant la vîersul agreabilelor fete capuține:

„Ascultă-ți muzica,
și n-asculta de nimeni ...”

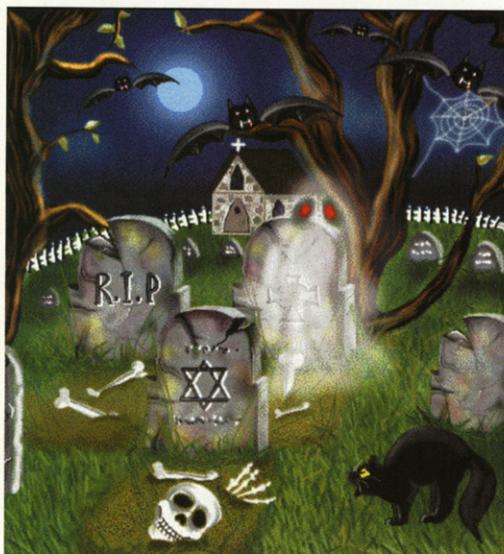
Marius Ghinea



Producător: Zane Publishing
Ofertant: MultiNet Baia Mare
Tel.: 062-222201

Sidiurile

Hm. Mda. Mă rog. Ce să zic, asta e! Se poate și mai rău. Atâtă timp cât suntem sănătoși, în fond, totul este în regulă. Ș-apoi, there are two sides on every story. Păi, deci, să purcedem ...



Personaje

Una bucătă mouse pointer
 Una bucătă piatră tombală inscripționată RIP
 Una bucătă piatră tombală gravată cu o cruce celtică
 Una bucătă piatră tombală gravată cu steaua lui David
 Una bucătă piatră tombală negravată
 Patru lilieci desenării inexact
 Una bucătă bisericuță cu cruce mică albă
 Doi arbori contorsionați, de un maro industrial, nefiresc
 Una bucătă astru
 Una bucătă pisică neagră, zburlită, cu ochi galbeni
 Iarbă verde
 Cer albastru inchis
 Patru oase mari, omenesti (?)
 Patru falange
 Una bucătă craniu zâmbitor
 Una bucătă pânză de păianjen
 Una bucătă brâu de gard alb
 Cinci morminte de umplutură, ilizibile
 Actul I, etajul 1

(Acțiunea se va petrece pe ecranul monitorului unui PC. Ecranul va fi împărțit în două ferestre principale, una în care se va derula partea grafică, iar cealaltă pentru text.)

În ferestra grafică, mai precis cea a desenelor, se află prezente toate personajele pomenite mai sus. Acestea se află într-o încremenire bmp-eică, așa cum stă bine oricărui participant la viața de zi cu zi a unui cimitir ecumenic (ecumenic în sensul de înfrățire

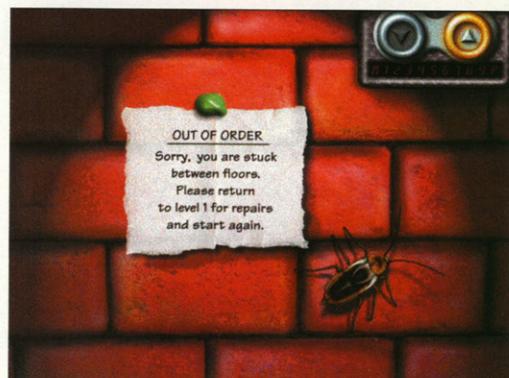
intru confesiune, în îmbrățișarea prietenoasă a gardului alb fiind cuprinse deopotrivă un mormânt catolic- cel cu crucea, unul protestant – Rest In Peace, și unul evreiesc).

Ca o observație personală, cimitirul cu pricina pare amarnic neglijat de către cel pe care l-aș numi Groparul (ca orice persoană subînțeles și cu mare putere de decizie asupra altor personaje, acest director al parcelelor finale trebuie pomenit cu literă mare). Datorită neglijenței Groparului, o parte a personajelor noastre își îtesc oasele albe la ... (lună sau soare, nu mi-e clar, desenul este neconcluziv și de aceea am preferat termenul de ...) astru. Este vorba de cele patru falange, cele patru oase mari, omenesti (?) și de craniu zâmbitor, redistribuit probabil dintr-o piesă de largă rezonanță dubitativ „a fi”-istică, care ies intempestiv din pământ, la modul memento mori (nu-mi amintesc ce-nseamnă asta).

Cu toatele, în încremenirea lor solemnă, personajele oficiază ritualul aşteptării celui pe care l-aș numi deus ex machina, utilizatorul, clientul nostru stăpânul nostru, al cărui trimis, Miesia pe desktop, este mouse pointer-ul. Acesta, acționat de rotiță și click-uri subtile, va declanșa surprizele ascunse în algoritmul prezenței fiecărui personaj în parte.

Până aici!

Este timpul să încetăm șarada noastră tenebroasă și să relevăm citorului adevărul gol-golț despre subiectul real al articolului nostru. În acest articol, autorul ne povestește despre o suita de cinci sidiuri dedicate a cinci domenii diferite, abordate în scop educativ și distractoriu, adică la maniera edutainmentistă. Este vorba întâi de un sidiu numit „Geography”, apoi de unul pre numele său „Math”, urmat de „History”, completat de „English” și încoronat la finală de „Science”. Ca o precizare, trebuie să adaug că pe cutia acestei suite de sidiuri scrie cum că ages 9 and up. Doamne-ajută, în cazul asta ori copilul trebuie să aibă anumite disfuncții, ori trebuie în mod clar să fie mult mai mic, iar în cazul acesta vai de sărmăneștiul lui frâgezel.





Cu curaj, înainte

Accesul la informația conținută de sidiuri este conceput simplu de simplu, pe principiul liftului. Adică, fiecare sidi este alcătuit din 10 etaje, pe fiecare aflându-se diversele nivele ale cunoașterii în domeniul respectiv. Ceea ce v-am prezentat la începutul acestui articol este primul etaj din „Geography”. În momentul în care dai un clic pe una din chestiunile aflate în fereastra cu desen, în cealaltă fereastră apare un text din domeniul geografic. Nu ar fi nici o problemă până aici, dacă imaginea, grafica, ar avea o legătură cât de cât credibilă și intuitivă cu subiectul tratat la etajul respectiv. De fapt, la etajul pomenit chiar se realizează astfel de legături, dar la modul negativ infantil.

Spre exemplu, un clic pe piatra tombală gravată cu o cruce declaranțăză apariția unei stațiuni care, cu zgomatul specific de trifomfaizăr în bătaie vântului cu care ne-au obisnuit filmelor începutului de cinematograf sonor, se zbate puțin în fața ochilor noștri în ideea creării de atmosferă. Îar textul care apare, corespondător acestiei mașinării de culise, este referitor la crusta Pământului. Pentru că la acest etaj este vorba de structura globului terestru și de fosile. Adaug imaginea cu pricina la acest articol, poate mă veți putea lămurii voi că de educativă și folositoare întru pricere noțiunilor este interfața grafică. Chiar li se pare că astfel poți atrage copii? Ba, mai mult, la un clic dat pe unul din lileci, apare, cine oare?, tocmai nenea Dracula, malefic și defetist, prin aceea că mai suge vampirul sănge ce mai suge, dar se mai și spală pe gură. Și nu emite asemenea zgomote de ar arunca de groază de pe scaun și un autic, necum un copilaș delicat pornit în căutarea multimedia a adevărului științific. Îar textul, geografie curată la nivel de clase primare, din auzire.

Pentru a accede la etajele superioare ale sidiurilor, trebuie să găsești zona din imagine care ascunde o ghicitoare. Ești întrebăt spre exemplu care este grosimea scoarței terestre, și dacă din cele trei variante a), b), c), care și se oferă o alegătoare corectă, vei putea trece mai departe.

Unde mai departe, într-o perfectă anarhie a ideii, ni se vorbește despre statuile din insula Paștelui – cine sunt ele, de ce sunt ele, de ce sunt așa cum sunt ele sămd. Bineînțeles, tot la modul la care un copil mic, mititel, care pricpe engleză scrisă, ar putea eventual fi mulțumit. Deși mă îndoiesc sincer că un miniromân care a ajuns la gradul de complexitate a gândirii necesar lecturilor în engleză, ar putea găsi ceva semnificativ sub aspectul informației, într-un text de genul celui în care ni se explică pe scurt că Insula Paștelui a fost locuită de Urechile Lungi și Urechile Scurte, care erau sclavi Urechilor Lungi. Urechile Lungi au construit uriașele statui din Insula Paștelui, iar într-o zi Urechile Scurte s-au revoltat și le-au făcut felul Urechilor Lungi. Cam la nivelul acesta, deci ...

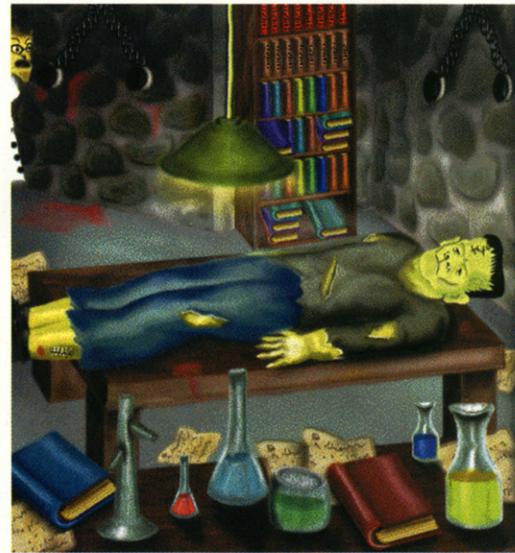
Am făcut, din necesitatea documentară de a vă prezenta adevărul în prezentul articol, actual necugetat de a mă propulsa la etajul trei al sidiului „Geography”. Aici lucrurile păreau destul de pașnice, poate cu excepția faptului că imaginea îl reprezintă pe Frankenstein întins pe o masă, într-un laborator, în atmosferă de eprubete și berzeliusuri. Mai să fie, mare minunăție, despre ce

capitol al geografiei poate aici să fie vorba? Nu m-am pricpeut să-mi dau un răspuns coerent, fapt pentru care m-am aventurează un clic, două. Ei bine, dragii mei, n-o să mă credeți, era vorba despre vulcani și cutremure. Drace, mi-am zis, să vezi că producătorii acestui sidiu au prefigurat cu un an în urmă o zicere a cățavencilor, din unul din numerele din decembrie a.c. (sau A.C., ca să explic o glumă fină), în care unul din vulcanii cei mai importanți ai planetei este referit dulce ca „furunculul Popocatepetl”. Ori, la cât de hidos a fost imaginat Frankenstein-de-a lungul timpului, o fi la mijloc vreo metaforă gen comparația „iar Vođa e un munte” urmată de referiri lirice la cușma voievodului. În acest caz, vulcanicele furuncule ale bietului Frankenstein.

Chiar li se pare că astfel poți atrage copii?

Ceea ce însă m-a oprit de la a mai clicăi din mouse pe interfața acestui sidi multimedia a fost surpriza pe care am incasat-o rezolvând ghicitoarea etajului. Odată cu clicul dat pe respectiva ghicitoare, s-a auzit un așa zgomot înfirorât de agonie dusă la extreム (trei morți într-o singură, la magazinul ...), încât am renunțat completamente la mai scobi prin sidiurile Discover „Geography”, „History”, „Math”, „Science”, „English”, în căutarea unor elemente pozitive, pe care să le pot îngroza suficient de tare, astfel încât să nu-i supăr prea tare pe distribuitorii acestui pachet multimedia. Dar, ce păcat ...

Vedeți, iubiți cititori, aflat între fondul de imponderabil „Știați că ...” și forma de teatru de mucava cu veleități absurdă, pachetul multimedia în studiu mi se pare mai degrabă de ocolit decât de apucat, doar dacă nu vrăji să puneti de o manifestare



artistică gen „Scaunele” (de unde titlul articolului), la voi acasă, într-un happening straniu, aiuritor. Astă ca să nu pun la socoteală faptul că, dacă nu termini într-un timp dat un etaj, apare un mesaj gen „Ia-o de la început”, afișat pe un perete de cărămidă roșie, pe care trece un găndac de bucătărie, o blata orientală, despre care nu trebuie să vă spun că nu este de atractiv. Aoleu! Chiar li se pare că astfel poți atrage copii? Astă a pușcăpăt totul. Ce să vă mai spun despre acest pachet multimedia?

Vi-l recomand!?

Marius Ghinea



Receiving Incoming Transmission...

Salut băieți!

La Mulți Ani și la mai mare și mai multă sănătate! Îmi pare rău pentru voi (și mai rău pentru mine) dar de data asta trebuie să vă scriu de mână, că mi s-a stricat computerul și de o lună am pierdut contactul cu lumea virtuală și asta este destul de rău pentru că practic nu am mai avut unde și cum să-mi descarc energia și le fac celor din jur viață amără și le mănușe zilele.

În sfârșit, să ne uităm acum la revista voastră, de fapt la numărul pe ianuarie 1999 care eu am putut să o cumpăr pe 22 decembrie. Mă întreb de ce a apărut aşa devreme. Este un accident sau voi ați vrut să o scoateți mai devreme? (mă refer la revistă)

Mă așteptam la ceva schimbări estetice ale revistei și la un surplus de pagini pentru numărul din ianuarie '99, dar văd că nu ati schimbat nimic. Dați fiind faptul că la sfârșitul lui decembrie '98 ati scos numărul din ianuarie '99, ce veți scoate în ianuarie '99?

Aștept următorul număr al revistei, poate să va schimba ceva și dacă mă gândesc puțin și browser-ul ar mai putea suferi ceva modificări. Dacă nu totale, măcar parte!

În rest revista e mișto, mai ales Fun Stuff și Multimedia. Dar am o întrebare: ce este Tekken 3 Iron Fist Tournament?

Dacă se poate, aş vrea să găsești în următorul număr încă un concurs sau două, adică în total să fie vreo două sau trei.

Cam asta-i tot... Până data viitoare vă urez baftă!

...End Of Transmission

Hi!

În primul și-n primul rând, să știi că te îmșeli dacă tu crezi că ești singurul care ne scrii! Nu pui și tu acolo un nume, o adresă, ceva acolo să știi și eu cui îi scriu. Nu mă îndoiesc că ne-ai mai scris până acum, da' până una-alta rămâne o enigmă cine ești. Cine ești și tu?

Oricum, să-ți răspundem la întrebări. Păi, revista a ieșit mai iute pe piață pentru că se apropia Crăciunul și voiam și noi un pic de liniște și de vacanță, și-n afară de asta am vrut să vă facem și voi un cadouș de sărbători. În ianuarie '99 o să scoatem bineînțelește februarie '99, după care o să scoatem în februarie '99, martie '99 în care o să găsești o mulțime de supriză! Las' că vezi tu ce bucurie o să le oferim cititorilor! Fii pe fază! Tekken 3 Iron Fist Tournament este un turneu prin Europa organizat de realizatorii jocului Tekken 3 și Playstation. Or să fie muzici, premii, cadouri, tombole, concursuri și alte faze d-astea!!! De-abia aștept!

Cam asta-i tot!

Bai!

Mister Postman

Cojocaru Adrian - Tg. Neamț

Dragi prieteni,

Vă scriu din nou mulțumindu-vă că mi-ai răspuns la scrisoarea de acum trei luni. Vă trimiț această scrisoare cu gândul că dacă va ajunge la voi și dacă o veți citi aș vrea să fie „Scrisoarea lunii”.

Vă simpatizez foarte mult dar încep această scrisoare cu mai multe critici:

1. În numărul din septembrie 1998 la pagina 15 era un articol despre „Motorola” ce se repeta în pagina 17.

2. CD-ul din 8/98 mi-a depistat un virus.

3. Greșelile de ortografie încep să dispare.

4. Expresiile care nu au nici un înțeles.

5. Capsulele se desprind.

Nu cred că v-ați supărat pe mine dar greșelile voastre există.

În al doilea caz, eu avea câteva propuneri și dacă le-ai aplica veți fi foarte tari și peste hotare.

1. Această revistă să apară bilunar, deoarece sunt copii ce o așteaptă cu sufletul la gură.

2. Măriți numărul de pagini ca la revista CHIP.

3. CD-ului puneti-i o carcășă de plastic chiar dacă revista s-ar ridica la 30000-35000 lei.

4. Concursurile să fie cât mai dese și mai atrăgătoare.

5. Fiecarui abonaț de an să-i trimite:

- un CD, o revistă LEVEL în plus, un cadou.

6. Vă felicit că ați pus posterul, dar vă rog din inimă să puneti un poster cu „Hercules” dacă ați putea poza din 4 decembrie 1997, pagina 27 jos, deoarece am terminat tot jocul și aș vrea să am un poster cu el.

7. În Multimedia să nu lipsească filmele noi apărute și ca muzică aș vrea să aveți muzică românească modernă (Genius, 3SE).

8. Copertele LEVEL să fie cât mai atrăgătoare.

9. Pe CD să aveți un joc „Full”.

10. Coloana sonoră să se schimbe.

11. CD-ul să cuprindă hărți ale diferitelor jocuri.

12. Cea mai frumoasă scrisoare să fie premiată.

13. Vă rog să faceți un articol despre: Claw, Outlaws, Virtual Fighter PC, chiar dacă sunt niște jocuri demodate.

14. Dați mai multă importanță jocurilor de acțiune, karate și mașini.

15. Aș vrea ca de Crăciun pe CD și pe suprafață CD-ului să fie întreaga echipă de lucru. După atâtea critici și propuneri care cred că sunt inutile am să vă spun și eu câteva vorbe bune:

1. La Mulți Ani cu ocazia împlinirii vârstei de un an.

2. Felicitări cu cele 100 de pagini.

3. Felicitări pentru posterul pus.

4. Sunteți o revistă BETON și BESTIAL și dacă o țineți tot așa o să fiți prima în topul revistelor de acest gen.

5. Bravo vovoră. Vă urez s-o țineți tot așa... chiar mai bine dacă se poate.

La mulți ani și sărbători fericite!!!

Vă rog să răspundem la scrisoare!

Servus!!!

Salut!

Păi cred că cel mai cinstință ar fi să le luăm în ordine. Așadar, lăsând formalitățile la o parte, să începem:

1. Corect! Mea culpa!

2. CD-ul din 8/98 îl-a depistat un virus pe calculator sau era vreun virus pe CD. CD-urile sunt testate și răstevate - e imposibil să existe vreun virus pe CD.

3. Asta-i bine! N-ar trebui să ne critici că au început să dispare greșelile de tipărit, ba din contrar, ar trebui să ne lauzi.

4. Nu zâu! Să noi vrem același lucru!

5. O idee bună! Nu știu însă la ce-i ar folosi două exemplare din același număr.

6. Îmi pare rău, că cu posterul chiar nu putem face nimic. Cel puțin până acum n-avem nici o poză pentru poster din jocul Hercules.

7. Good!

8. Să noi vrem același lucru!

9. NU PUTEM AVEA TOT TIMPUL UN JOC FULL! E IMPOSSIBIL!

Licență de distribuire a unui joc costă extrem de mult. Vreți ca revista să aibă un preț de 70.000 de lei sau ce?

10. Coloana sonoră a cui să se schimbe?

11. Bine sur!

12. Hahahaha! Corect! (A ta e urătită!)

13. O să-nercăm!

14. Să trăiți am înțeles! Nu o să mai ratăm nici unul din jocurile de genul celor menționate de tine!

15. Crăciunul a trecut de mult! Scrisoarea ta a ajuns prea târziu și probabil că numai de Crăciun anul asta o să vezi o poză cu noi împreună.

Servus!

Bogdan Damean - Suceava

Salut băieți!

Numele meu este Bogdan Damean și am organizat în Suceava un fan-club

LEVEL. Aș vrea foarte mult să vă rog să-mi spuneti de unde aș putea să procur jocul ALIEN sau PREDATOR. Să aș mai vrea doar dacă vreți și voi să mai corespondă. Aici în fan club lucrurile stau perfect și toți sunt fericiți. Aștept cu nerăbdare răspunsul vostru!!!

Cu STIMĂ și AMABILITATE:
Bogdan Damean!!

P.S: Adresa mea este:
bogdand@warpnet.ro

Servus!

Nu știu de unde ai putea procura jocul respectiv. Din căte știu eu nu există un distribuitor oficial al jocului respectiv! Țineți-o tot așa cu fan club-ul!

Bye!

Deaconu Mihai

Salut din nou,

Aș vrea să îmi publicați mesajul (dacă se poate) întrucât am făcut un big pariu cu un prieten de-al meu. Acest pariu constă în faptul că dacă îmi publicați mesajul îmi cumpără revista Level în tot anul '99. Vă rog să-mi spuneți dacă „da” trimițându-mi un mail.

PA!

Salut din nou!

Din păcate am șters din greșeală mesajul tău precedent! Dar oricum, iată că am publicat ultimul tău mesaj. Sper că este suficient pentru prietenul tău. Îmi pare rău pentru el! În ce mă privește a pierdut pariu.

Servus și baftă!

Andrey - Oradea

Guess what brought me Santa this year? Yes, you got it... numărul pă ianuarie '99 al revistei LEVEL! Vă zic serios, pe lângă strigătul acela de Savage pe care l-am scos când am văzut revista (având în vedere că în decembrie n-am dat de ea pă ni cări, nici măcar la „super-distribuitorul” sigur - Sintezis Computers, mi-am zis că poate nu l-au primit, aşa întâmplător, dar receptionista mi-a zis că nu a mai apărut. Dintre-o dată mi-a venit o dorință neînșesată de a-i da în cap cu primul lucru care mi-ar fi căzut în mână). Am mai scos încă unul, dublu, când am văzut ce conținea CD-ul.

Băi, m-ați prins cu TR3 și LOM SE. Mai lipsea doar C&C2: Tiberian Sun și i-aș fi sunat pe toți colegii să le spun (adică să mă laud) ce CD am eu. Bine, hai să treiem la revistă. Iată valorile date de mine rubricilor:

1. COPERTA - SUPER-MEGA-COOOOOL (15 pe scara Richter);
2. PREVIEW - ca sus, doar că mai adaug 5 „O”-uri pe lângă cele 5 de la COOL! (17,5 pe scara Richter);
3. REVIEW - tăceți, că nu-mi mai încap „O”-urile pe pagină! (30 pe scara Richter);
4. Review Special - reduc cu un „O” numărul celor de la Review (39,9);
5. Fun Stuff - cel mai reușit de până acum (20 „O”-uri), (30 pe scara Richter);
6. Hardware - foarte bine! (7 „O”-uri), (27 pe scara Richter);
7. Playstation - vezi punctul 3;
8. Multimedia - bine (6 „O”-uri), (25 pe scara Richter);
9. First Look: 20 „O”-uri (50 pe scara Richter);
10. Cuprins CD - cred că n-a văzut nimeni din lume atât de „O”-uri în viața lui! (100 pe scara Richter);

Observație!

Numărul de grade pe scara Richter reprezintă cutremurul pe care-l provoци după ce aterizezi din săritura pe care-o faci la vedereia fiecărei rubrici.

Dar hăi să lăsăm „O”-urile și să continuăm!

Pozele pe care le puneti la rubrici, după părere mea sunt foarte grăitoare și reușite. Să nu mai vorbim despre rubricile însăși. Așezarea în pagină este foarte bună, toate sunt bune, ce mai!

Once Again, LEVEL Rules and Don't Forget To Jump To The Next LEVEL, Foolish Gamers! (sau era „mortals”)? Ei bine, habar n-am. Oricum, să pun capăt scrisoricii astăia că „O”-urile sunt cam multe deja).

...

Bai-Bai!

Servus!

Copios-amuzat-scrisoare-scris-tine-la-mine-punct-„O”-uri-multe-hepatită-dat-in-mine-punct-cutremur-mare-în-Oradea-estem-punct-Jump-To-The-Next-LEVEL-exclamație-punct-terminalat-over!

Hai pa!

Mușetescu Dragoș Dumitru - Buzău

Hello!

Și încă o dată Hello LEVEL fan. Vă informez că aveți un nou fan al revistei, eu (Mușetescu Dragoș) și mă semnez ca MDD. Vă felicit cu ocazia împlinirii unui an de la apariție și vă spun că în Buzău revista voastră e cea mai citită pentru că eu de-abia o mai apuc pe la chioscurile de ziare, căteodată chiar trebuie să mă duc până-n centru, dar în cele din urmă fac eu rost de ea. Așa că trimiteți mări fraților mai multe reviste și pe aici. Și încă ceva, faceți comentariile mai lungi dar la obiect și în general despre demourile de pe CD. Dar gata cu pălăvrăgeala și să trecem la întrebări:

- când o să apară demo-ul FIFA 99 sau poate chiar jocul întreg, bineînțeles pe CD-ul vostru? Dar Chessmaster 6000?

Vă rog mult dacă puteți să-mi dați și mie numele unor firme din Buzău sau București care vând calculatoare mai ieftine (și adresa dacă se poate), eu încă n-am unul, aşa că trebuie să mă duc pe la vecini sau pe la cluburile de informatică să văd și eu ce minunății ați pus pe CD.

Don't forget to Jump To The Next LEVEL!!!

Adio!

Hello there!

Mă bucur să fac cunoștință cu un nou fan LEVEL. Sperăm să ajungă mai multe reviste pe-acolo pe la Buzău. Facem comentariile mai lungi și la obiect - am 'ntăles să trăiti! Mă fratele meu, având în vedere că jocurile pe care le-ai amintit tu de-abia au ieșit din găospace, cred că o să le putem pune pe CD prin vreo 2003-2004, când lumea n-o să mai folosească calculatoare ci cine știe ce pupitru! Îmi pare rău, dar sincer nu cunosc nici o firmă din București sau Buzău care să vândă calculatoare mai ieftine. Va trebui să iei niște oferte de la diverse firme și să le compari!

OK! We will not forget to Jump To The Next LEVEL!

Servus!

SCRISOAREA LUNII!

Hi!

Me, Traian vă salută în numele lui Noashoo. Se pare că ați mai uitat căte ceva pe la LBA2:

În prima scenă te trimite coana Jojica să vindeci TAROMUL și la plecare te ia la pupat... și alea, alea mozoale, mozoale... și-mi trece un gând criminal: s-o pocnesc! Apăs F7 și vrua! vrua! două ștange în iubita nevăstă care era și gravidă. Asta ca asta, după aia când văd cum vine și mă pupă iar... Mai poți să spui ceva?

La muzeu administrația (sau ce o fi) stă prost cu securitatea. Auzi tu, să nu știe că au geam la camera buclucașă și să aibă bunăvoiță să-l „uite” și deschis... Asta da amneze !

VIPER RACING

Nu sunt sinucigaș dar când joc un joc ce se laudă a fi realist încerc orice. În demo, pe traseu e o casă roșie. Iau viteză, observ cu stufoare că mașina trece prin căsuță. Mă freacă la ochi și mai încerc o dată și...the same! P.S. (Știi care e diferență între un sinucigaș și o fată mare?)

(Sinucigașul încearcă să moară, iar fata moare să încerce.)

TOMB RAIDER

Voi știi că există o conversie NUDE RAIDER în care Lara e în costumul ei natural? Merită încercată, vă spun eu!

RAINBOW 6

Am rămas uimit când am văzut că pâna și pistolul poate fi folosit în modul SHIPER. Mă gândesc cum o arăta un COLT cu o lunetă de 2 ori mai mare ca el.

WARCRAFT II

Nu știam că vacile alea sau ce or fi conțin exploziv. Dacă dați clic în continuu timp de 10-20 secunde fac BOOM! Try it!

AOE

Am încercat codul cu chevroletu și am mers cu TITIU la ei în bază. Să vin popii și gulu-gulu pâna mi-l au convertit. Atunci mi-a pierit râsul.

În continuare o idee pentru un joc: Simularea Vietii Reale: adică tu ești un elev (te crezi 3rd person). Să și fie un oras (cu școală, casă, baruri, magazine, etc). Să să trebuiască să mergi la școală. Dacă vrei, stai la ore, dacă nu, chiuiești. Dar să fii atent să nu te vadă profii! Să ai o sumă de bani la tine zilnic, să mergi la o bilă, acasă să ai scuze plauzibile, dacă te trimit la cumpărături să „uiți de rest”, să dai teze (acăsă acceseeză PC-ul personal și memorezi ceva fraze și la școală bifezi pe foaie), în funcție de rezultat (notă) părținții își modifică atitudinea față de tine. Of course! Poți copia, iar profu' și ca tipă din BEL: baleiaza, baleiaza, iar când te-a ochit zbiară halt și ai pus-o! Să în funcție de comportamentul tău să-ți se atribuie quest-uri (ceva de genul olimpiada națională de matematică sau de biliard ori „ajută-ți colegul x care e bolnav” sau „rupe-l pe tipul y care mă enervează”), înțelegeți? Aș fi primul care ar cumpăra un astfel de joc. Dacă s-a creat el Carmageddon II care e bestial, nu știu ce ar impiedica crearea unui astfel de joc. Zilele trecute am intrat pe WEB la GAME OVER... Să ghiice ce am găsit la „știri”: apăr DIABLO și FIFA 97. Ha Ha Ha!

Introduceti o rubrică în care să avem fraze celebre de genul: PRESS ANY KEY TO CONTINUE... NO! NO THAT ONE!

În jocul VOODOO KID am combinat lut cu apă. Știi ce a ieșit? După părere creatorilor, un medalion de aur...UFO și II. Pun vreo 100 de科学家 la un proiect, dar când mă întorc din misiune am noi chestii de analizat.

Scoț 99 de savanți de la proiectul care era complet (excellent) și rămâne un singur tembel. Care probabil n-a fost atent și s-a înțeles ideea că după-aia s-a chinuit zile bune să-l termine.

Hi, LEVEL!

Mr.Traian salutes u in the same of Nooshoo. Pentru început o poezioră:

Vine Level bine-mi îmi pare

Am parale-n buzunare

Să-mi cumpăr revista care

E „the best”

Multe joace deșuchete,

3D shootere cochetă

Folosesc engine-uri care

Mă dilesc.

Eu n-am VOODOO 2 la mine

Mă tentează, dar nu ține

Accelerarea nu-i în mine

Cum să fac?

Răspunsul: ia un Level:

E un Level iar, ce, n-am dreptate?

Jocuri marfă și de toate

Fun Stuff, Fun Stuff că se poate

Ce să zic, ce-mi doresc

Concursuri, să mă-mbogătesc

Da, da, da, e Level, da

Da, da, da, e revista ta.

Și cam asta a fost cu poezia... Mda... să răsfoiesc și eu revista. Flon bunghit-o cu treaba concurenței. La ora actuală singura revistă competitivă în afară de Level e PC GAMING care vă depășește numai capitolul „concursuri” și un pic la calitatea hărției. În rest the best! În rest ce se mai aude de Indianu?

Văd că ați făcut revista 25 000. NP, dar un gamer adevărat ar mai putea plăti 5 000 lei și ați putea mări nr.de pagini. Acum căteva critici. Nu știu de ce irosiți două pagini cu „cuprinsul CD-ului”, de parcă noi îl-am băgă în unitate. Să să știu că browser-ul e o superbitate. Nu știu dă ce dău în coadă unui cărăor joace full cărăou bine și știu și voi că pentru 15-20 000 mi închiriez de la vreun i-cafe un CD cu 8-10 joace full din ultimele generații. Nu prea sunt de acord cu fondurile. La articol despre MALKARI galaxia aia distrugă aproape jumătate din spațiul alocat articolului. Sau Nyk o fi rămas fără inspirație?

Iar la „Ultima 9” cărămizile alea fac aproape imposibil cititul. Prea multe pagini cu poze mari gen first look, preview, etc. Dar nota 20 pentru articolele despre AOE 2 (când apare o să fi primul care îl cumpără) și VIPER RACING. Felicitări pentru demo! Ați prăpădit o pagină pentru a ne aburi cu armele lui Klingon! Bleah! Să cam atât cu criticele. În rest totul OK! Adică SUPRICALIFRAGILISTICEPIALIDOTION! Să acumă unele păreri personale:

Dacă tot aveți CHIP-ul în spate, de ce nu prezentați și procesoare, monitoare, M-boards. Că de atâtea „treidefieșuri” m-am săturat. Să știu de ce vă agitați atât, pentru că eu unul sunt săsurat cu placă mea (GRAFIC BLASTER XTREME 8MB, PERMEDIA II), chiar dacă nu e compatibilă cu Glide. Nu sunt de acord cu morala administrației lui Dumu Dușceac, pentru că uneori are dreptate (BTW, e vecin cu mine). Când făcea mișto de UNREAL, îmbulgul lui Sergiu nu era „colorat” ci el folosea în mod obsesiv cuvântul „naiba”. REPET, nu vreau joc full, că e o sărăcie de joc. Excepție face poate BATTLECRUISER AD (am PII, nu 386). Voi pe ce sisteme testați jocurile (P II, VOODOO2 running SLI???) Pariez că nici unul din voi nu trece de 25 de ani. La vârsta asta e normal să fi pasionat de PC. Dar ce veți face la 40-50 ani? Articole despre jocuri? O pagină pe WEB? Ideea lui Vlad Varlan din Giurgiu cu poezia = genială, dar permiteți-mi să-i răspund:

Poezia ta-i sublimă

Este scrisă în stil mare

N-are ritm, măsură, rimă

Bine doar că are sare!

Nu pot crede că sunteți așa naivi căteodată. D.Timotei, ca și mine, ca și toți cei ce vă scriu speră să ajungă în CHAT ROOM să simtă că cineva le răspunde, mai ales că acel cineva este un om pe care de multe ori îl privim ca pe un zeu. Să n-o luăti ca pe o lingueșală! Să doar nu credeți că a spus „nu cred că veți publica scrisoarea...” dezinteresat! Așa mă apuc și eu să scriu că „mulțumesc că ați avut răbdarea bla, bla” cu speranța că voi primi răspuns! Încă ceva, am observat migrația derbedeilor dinspre baruri spre i-cafe-uri, având grija să le terorizeze. Faceți ceva! Hai că v-am băut la cap destul! Salutare!

Servus!

Până în prezent pot spune cu certitudine că e cea mai dinamică și mai fain scrisă scrisoare pe care-am întâlnit-o până acum. E meserie, nu să! Indianu' ne-a părăsit cu destul de mult timp în urmă. Cu fundalul la Malkin îți dă dreptate! O fi rămas Nyk fără inspirație... mai știi? AOE2 RULES! Așa-i, nici unul dintre redactori nu are peste 20 de ani! Nu-ți spun pe ce sistem testării nu jocurile. Ti-ar veni să plângi! Believe me! La 40-50 de ani eu probabil că o să scriu o carte în care o să amintesc despre nebunile făcute pe vremea când lucram pentru LEVEL și pentru cititorii ca tine. Ceilalți nu știu ce or să facă la vârsta respectivă. Probabil că o să bârfească mai mult decât o să muncească. Oricum, sper să avem în curând o pagină pe WEB și atunci o să fim în stare să discutăm altfel... cu ceilalți!

Bye!

VW Official Fun Club

Toți cei care doresc să corespundă cu un fun-club LEVEL înființat nu de mult o pot face la adresa: mitroig@penet.net.ro

Mult succes!

Truică Alexandru – Călărași

Hello there!

Vă scrie un călărașean de 11 ani și 6 luni. Vreau să vă spun că sunt un mare fan al revistei LEVEL. Primul număr cumpărat de mine a fost 3/97. Apoi am reușit să găsesc și numărul 2/97. E prima oară când vă scriu și vreau să vă spun că în fiecare lună mă bucur de revistă și de demo-urile de pe CD. Sunt un gamer de stil mai vechi: îmi plac jocurile vechi dar și din cele nou apărute. De aceea mă bucur de demo-urile de pe CD-urile voastre și de jocurile full.

Vreau să vă-ntrebă dacă știți de unde pot să-mi iau jocul full SCARS și Motorhead. Să vreau să știu și cum căt ar costa. Ctm v-am scris, îmi plac jocurile vechi. Ador „AlienII”, „Mortal Kombat I”, și „Mortal Kombat II”.

O sugestie: Eu cred că la concursuri, în numărul în care sunt scriși căștigătorii ar trebui să fie scrisi și răspunsul corect.

În multe dintre sondajurile primite de voi și publicate sunteți criticați că aveți probleme cu ortografia. Eu cred că nu aveți prea multe, ci chiar foarte puține, așa că nu vă faceți probleme.

Eu cred că LEVEL este cea mai cool revistă pe care o știu și pe care am citit-o. Să știți că pe lângă mine mai aveți un nou prieten și fan: Adi Craiu. Eu am reușit să-l fac să cumpere fiecare număr LEVEL și să se lasă de PC Gaming. În clasa mea sunt mulți fani ai revistei LEVEL și când o să vreți să vă lăudați altor reviste că aveți mai mulți fani atunci să spuneți: „Noi avem gameri de încredere și la granită de țară, avem călărașieni alături de noi și ei ne susțin cea mai bună revistă din țară!”. Să așa e!

As vrea să vă mai spun căte ceva, ca de exemplu:

„Jump to the next LEVEL!”

„LEVEL RULES!”

„Gameri pentru unul și unul pentru gamerii!”

„Happy New Year LEVEL!”

Alexandru Truică

P.S.: Succes și spor în toate! O să mai auziți de mine.

Salut!

Scrierea ta mi-a plăcut extrem de mult și mă bucur într-adevăr că există fani și la capăt de țară. Jocul SCARS se poate cumpăra de la firma UbiSoft din București. Adresa este: Șos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25, București; telefon: 01/ 4111045. Motorhead nu știu de unde l-ai putea cumpăra. Să nu știu nici la ce preț. Pentru jocul SCARS poți cere informații de la adresa pe care îți-am dat-o mai sus. Îți mulțumesc încă o dată pentru scrierea și... da: „Jump To The Next LEVEL!”.

Servus!

Coperta pentru carcasa CD-ului.



Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 13.00 și 15.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

Vlad Gino – Timișoara

Hello LEVEL!

E prima dată când vă scriu și sunt un mare fan al revistei voastre. Revista am cumpărat-o de la primul număr până la numărul din luna aceasta și o să mai cumpăr. Aveți cea mai tare revistă din țară și este foarte cool concepută. Ar fi foarte tare dacă ați face și voi niște teste ca și colegii vostră de la CHIP. De exemplu, cum ar fi plăcile grafice 3D și dacă ați adăuga și coperta de pe spatele CD-ului (adică de pe spatele carcaselor) voi fi extrem de mulțumit.

Vă rog dacă se poate să publicați un poster cu Commandos, AOE, TR3, Blood2, Carmageddon2, NFSIII sau Half-Life ar fi bestial. Văd că în numărul din ianuarie 1999 nu ați mai introdus MP3-uri și nici DLH-ul pe decembrie. De ce? Este foarte păcat să se renunțe. Am și eu două întrebări:

1. Cine este acest „dERMON”? Că melodii erau de pe albumul LEVEL sau ați scris voi aşa?

2. Este cumva de la voi din redacție? Melodiile sunt bestiale!

Ah... era să uit! Xpert '98 de la ATI este tare în jocuri și dacă merge cu Voodoo? De exemplu, în Sin sau Half-Life etc.?

Ce mi-ai recomandă: un Voodoo 2 de la Creative sau un Voodoo 2 de la Genius? Nu știți dacă Voodoo 2 de la Genius are vreun joc full? Dacă da, care?

Nu uități, sunteți cei mai tari și... Jump To The Next LEVEL!!!

Bye, bye!

Hi!

Testele sunt destul de greu de realizat dar vom încerca să facem un test mare cândva în viitor. Să vedem ce putem face și cu posterele. dERMON este un fost colaborator de al nostru care a realizat niște mp3-uri pentru noi. Voodoo 2 și respectiv Voodoo 3 sunt la ora actuală cele mai tari acceleratoare grafice. Eu personal îți-șă recomandă un Voodoo 2 de la Creative și în general din pachetul de livrare al unei plăci nu face parte nici un joc full.

Pa!

LEVEL

Contents

Aliens vs Predator • Alpha Centauri • Asghan
Dark Vengeance • Deer Avenger • FIFA 99
• gIODOOM • Gangsters • Myth 2 • Resident Evil 2
• StarWars: Rogue Squadron • Test Drive 5 • Thief
• Tonic Trouble • Trespasser • Warhammer: Chaos Gate

/// VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Hungary

10 YEARS

IN THE
CD INDUSTRY...

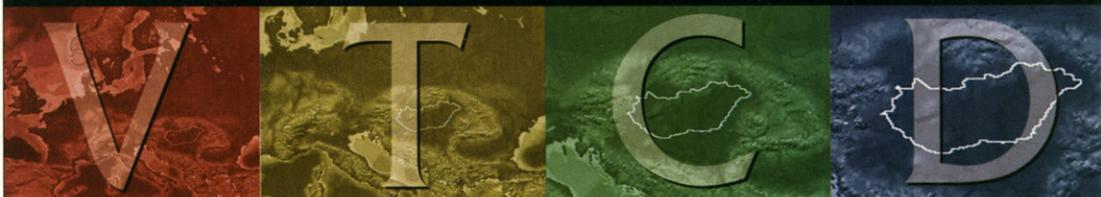


/// VIDEOTON

COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE



H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu



JUMP TO THE NEXT





Probleme cu calculatorul? Te enervează? E dușmanul tău?

Fii calm. Nu rezolvi nimic cu violență.

Citeste revista CHIP !